

Министерство образования и науки Российской Федерации
Федеральное государственное бюджетное образовательное учреждение высшего образования
«Уральский государственный педагогический университет»
Институт иностранных языков
Кафедра немецкой филологии

МЕТОДИКА ОРГАНИЗАЦИИ РОЛЕВОЙ ИГРЫ ПРИ ОБУЧЕНИИ ИНОСТРАННОМУ ЯЗЫКУ УЧАЩИХСЯ СРЕДНЕЙ СТУПЕНИ

Выпускная квалификационная работа

Исполнитель:
Томаткин Михаил
Александрович,
Студент БН-41 группы
очного отделения

подпись

Квалификационная работа
допущена к защите

Научный руководитель:
Макарова Елена Викторовна,
канд. пед. наук, доцент

Руководитель ОПОП
44.03.01 – Педагогическое образование
Профиль: иностранный язык (немецкий)
« ____ » _____ 2017 г.

подпись

Зав. кафедрой
« ____ » _____ 2017 г.

Екатеринбург 2017

СОДЕРЖАНИЕ

Введение.....	3
Глава 1. Теоретико-педагогические условия использования сюжетно-ролевой игры на уроке иностранного языка	6
1.1. Игра как метод обучения.....	6
1.2. Сюжетно-ролевые игры: структура, содержание, функции и классификация.....	10
1.3. Методика проведения сюжетно-ролевых игр	15
Выводы по главе 1.....	19
Глава 2. Специфика обучения иностранному языку на средней ступени посредством сюжетно-ролевых игр	21
2.1. Специфика обучения иностранному языку на среднем этапе с учетом особенностей подросткового возраста	21
2.2. Особенности сюжетно-ролевых игр на среднем этапе обучения в школе	28
2.3. Анализ УМК Deutsch Mosaik 6.....	31
2.4. Методическая разработка ролевых игр для учебно-методического комплекса Mosaik 6.....	34
Выводы по главе 2.....	37
Заключение	38
Библиографический список	41

ВВЕДЕНИЕ

Развитие коммуникативной компетенции учащихся является основной целью обучения иностранным языкам. Общение на языке, реализация грамматического и лексического потенциала требует таких форм занятий, которые обеспечивают активное речевое взаимодействие учеников, стимулируют коммуникацию, способствуют формированию мотивации и интереса к изучению иностранного языка. Помимо вышеперечисленного, задачей учителя является развитие личностного потенциала учащихся. Применение сюжетно-ролевых игр на уроке иностранного языка является эффективным методом обучения, который способствует реализации этих задач.

Актуальность выбранной темы заключается в том, что федеральный государственный стандарт нового поколения предполагает внедрение компетентного подхода к обучению иностранным языкам в современной школе. Этот подход к обучению, выражается в формировании иноязычной коммуникативной компетенции, т. е. способности осуществлять иноязычное межличностное и межкультурное общение, он предполагает реальное практическое владение иностранным языком. Сюжетно-ролевая игра моделирует межличностное общение и может быть успешно использована для реализации данного подхода.

Объект исследования: формирование умений говорения в обучении иностранным языкам.

Предмет исследования: сюжетно-ролевая игра как средство развития умений говорения в обучении немецкому языку на среднем этапе.

Цель исследования: теоретическое обоснование и разработка методики применения сюжетно-ролевых игр в обучении иностранному языку на среднем этапе в школе с углубленным изучением немецкого языка.

Для достижения цели были выделены следующие **задачи:**

- Проанализировать и сравнить различные точки зрения на игру в оте-

чественной и зарубежной методике и психологии;

- Рассмотреть содержание, структуру и функции сюжетно-ролевых игр;
- Изучить возрастные психологические особенности учащихся среднего школьного возраста;
- Рассмотреть особенности овладения иностранным языком учащимися среднего школьного возраста;
- в соответствии с теоретическими выводами разработать сюжетно-ролевые игры для их практического применения на уроке немецкого языка;

Теоретической базой исследования послужили работы таких авторов, как Д. Б. Эльконин, Л.С. Выготский, А.В. Конышева, И.Ю. Кулагина, Е.И. Пассов, Н.И. Кузовлева, Н.Д. Гальскова, Н.И. Гез, Б.Г. Мещеряков, И.Ю. Кулагина, М.В. Гамзео, Е.А. Маслыко и других.

Методы исследования: анализ и синтез, обобщение и интерпретация педагогической, психологической, методической литературы; обобщение опыта ведущих педагогов, психологов и методистов; опытно-поисковая работа; моделирование учебного процесса.

Теоретическая значимость исследования заключается в анализе существующих методик проведения сюжетно-ролевых игр и выведении на их основе единой методики для их применения на уроке иностранного языка в средней школе

Практическая значимость заключается в разработке сюжетно-ролевых игр на основе тем учебно-методического комплекса Mosaik 6, которые могут быть использованы в учебном процессе для развития речевых умений учащихся на среднем этапе обучения в школе с углубленным изучением немецкого языка.

Апробация: Основные положения исследования были представлены и обсуждены на 9 студенческой научно-практической конференции «Романские и германские языки: актуальные проблемы лингвистики и методики» 12

апреля 2017 года в УрГПУ (г. Екатеринбург). Содержание выступления отражено в статье к данной конференции.

Структура работы определена поставленными задачами и включает в себя введение, 2 главы, заключение, библиографический список из 54 наименований и приложения.

Объем работы составляет 45 страниц печатного текста без учета приложений.

ГЛАВА 1. ТЕОРЕТИКО-ПЕДАГОГИЧЕСКИЕ УСЛОВИЯ ИСПОЛЬЗОВАНИЯ СЮЖЕТНО-РОЛЕВОЙ ИГРЫ НА УРОКЕ ИНОСТРАННОГО ЯЗЫКА

Данная глава нашего исследования посвящена определению понятия игры, рассмотрению сюжетно-ролевой игры как обучающей деятельности, подходов к определению и роли игровой деятельности. Также в ней приводятся различные типологии сюжетно-ролевых игр, методики их проведения.

1.1. Игра как метод обучения

Игрой как одной из составляющих человеческой культуры и неотъемлемым компонентом онтогенеза занимались многие зарубежные и отечественные ученые.

«Начало разработки теории игры обычно связывается с именами таких мыслителей XIX в., как Ф. Шиллер, Г. Спенсер, В. Вундт. Разрабатывая свои философские, психологические и, главным образом, эстетические взгляды, они касались и игры как одного из самых распространенных явлений жизни». [Эльконин 1999: 14]

В отечественной науке наиболее общее и полное определение игре с точки зрения психологии, на наш взгляд, дал М. Ф. Стронин. *«По определению М.Ф. Стронина, «игра - это вид деятельности в условиях ситуаций, направленных на воссоздание и усвоение общественного опыта, в котором складывается и совершенствуется самоуправление поведением» Психологические механизмы игровой деятельности опираются на фундаментальные потребности личности в самовыражении, самоутверждении, самоопределении, саморегуляции и самореализации.»* [Стронин 2001: 3].

Психологическая сторона игры как средства обучения является крайне важным элементом в нашей работе. Игра способствует интеллектуальному развитию подростка, его социализации в коллективе, связана с развитием мотивации и формированием положительного отношения к учению.

По мнению отечественного психолога, специалиста в области детской психологии Даниила Борисовича Эльконина, игра является одной из ведущих форм развития психических функций и способов познания ребенком мира взрослых.

Д. Б. Эльконин в своей работе «Психология игры» так сформулировал вышеизложенные положения.

«Содержанием развернутой формы ролевой игры являются не предмет и его употребление или изменение человеком, а отношения между людьми, осуществляемые через действия с предметами; не человек — предмет, а человек — человек. А так как воссоздание, а тем самым и освоение этих отношений происходят через роль взрослого человека, которую берет на себя ребенок, то именно роль и органически связанные с ней действия и являются единицей игры» [Эльконин 1999: 34]

Таким образом, опираясь на утверждение Даниила Борисовича Эльконина, мы приходим к заключению, что игра является деятельностью, в которой воссоздаются социальные отношения между людьми.

Одним из важнейших является значение игры для развития мотивационно-потребностной сферы ребенка. В своей работе, Эльконин высказывает точку зрения о том, что игра это своего рода путь к взрослости.

«К концу дошкольного возраста у ребенка возникают новые мотивы. Эти мотивы приобретают конкретную форму желания поступить в школу и начать осуществлять серьезную общественно значимую и общественно оцениваемую деятельность. Для ребенка это и есть путь к взрослости. [Эльконин 1999: 323]

Не стоит также забывать о значимости игры как деятельности, в которой происходит формирование предпосылок к переходу умственных действий на новый этап.

В подростковом возрасте начинает активно формироваться аналитико-синтетическая деятельность, развиваются различные формы речи, происходит переход к абстрактному, теоретическому мышлению.

Психолог И. Ю. Кулагина в своей работе «Возрастная психология» отмечает существенные новообразования интеллекта подростка:

«Особенности теоретического рефлексивного мышления позволяют подросткам анализировать абстрактные идеи, искать ошибки и логические противоречия в суждениях. С интеллектуальным развитием тесно связано начинающееся в этот период становление основ мировоззрения». [Кулагина 2001: 108]

Так как, игра выполняет важную психологическую функцию в жизни школьника, игровой метод нашел широкое применение в педагогике.

Занимающиеся методом игрового обучения иностранным языкам специалисты отмечают пользу от применения игрового метода в педагогическом процессе. Это можно объяснить тем, что способности и качества любого человека, а особенно ребенка ярко проявляются в игре.

Кандидат педагогических наук Ангелина Викторовна Конышева в своей работе «Современные методы обучения английскому языку» отмечает, что игра помогает ребенку преодолеть скованность на уроке и быть активнее:

«Особенностью игрового метода является то, что в игре все равны. Она посильна практически каждому ученику, даже тому, который не имеет достаточно прочных знаний в языке. Более того, слабый по языковой подготовке ученик может стать первым в игре: находчивость и сообразительность здесь оказываются порой более важными, чем знания в предмете. [Конышева 2004: 27]

А.В. Конышева определяет развлекательную функцию как основу, фундамент, на котором строится обучение коммуникативному общению:

«Значение игры невозможно исчерпать и оценить развлекательно-рекреативными возможностями. В том и состоит ее феномен, что, являясь развлечением, отдыхом, она способна перерасти в обучение, в творчество, в модель типа человеческих отношений и проявлений в труде». [Конышева 2004: 26]

Игровая форма создаётся на занятиях при помощи игровых приёмов и ситуаций, которые выступают как средство побуждения, стимулирования учащихся к учебной деятельности.

Для того, чтобы понимать суть применения игр в педагогической деятельности, необходимо остановиться на основных функциях игры. К ним относятся:

- Развлекательная функция (основная функция игры): пробуждение интереса, получение удовольствия.
- Коммуникативная функция: общение людей при помощи языка, передача информации друг другу.
- Диагностическая функция: выявление особенностей поведения индивида, самопознание.
- Самореализация: стремление к выявлению и развитию своих личностных возможностей.
- Межнациональная коммуникация: усвоение социокультурных ценностей различных стран.
- Социализация: Усвоение человеческим индивидом образцов поведения, психологических установок, социальных норм и ценностей, включение их в систему общественных отношений.

Е. И. Пассов выделяет шесть основных целей применения игр на уроке:

1. Развитие необходимых способностей и психических функций.
2. Развитие определённых речевых умений.
3. Формирование определённых навыков.
4. Развитие умения общаться.
5. Познание фактов культуры.

6. Непроизвольное запоминание речевого материала. [Пассов, Кузовлева 2010: 564]

Развивающее значение игры, заложено в самой её природе. Игра - это всегда эмоции, активность мышления, внимание и воображение.

Использование игрового метода обучения способствует развитию познавательной активности учащихся в изучении языка. Важно, чтобы учащиеся приобщились к атмосфере непринужденного общения, увлеклись и стали вместе с учителем участниками этого процесса.

Таким образом, игра - это:

1. Речевая деятельность.
2. Мотивация.
3. Личная, индивидуализированная деятельность.
4. Учение и воспитание в коллективе и через коллектив.
5. Развитие психических функций и способностей.

Успешное применение игрового метода во многом зависит от понимания педагогом функций и классификаций различного рода игр. Учитель должен уместно использовать игровые приемы в ходе учебного процесса, что зависит от ряда факторов: подготовки учащихся, изучаемого материала, конкретных целей и условий урока и т.д.

1.2. Сюжетно-ролевые игры: структура, содержание, функции и классификация

Ролевые игры — это разновидность игрового обучения, состоящие в воспроизведении действий и отношений других людей или персонажей какой-либо истории, как реальной, так и выдуманной.

Так как в основе любой ролевой игры лежит сюжет, термин «сюжетно-ролевая игра» в нашей работе будет тождественен термину «ролевая игра»,

что подразумевает возможность использования обоих терминов без потери полноты содержания.

Как уже было сказано, ролевая игра базируется на межличностных отношениях. Д.Б. Эльконин отмечает, что содержанием ролевой игры являются не действия с предметом, а отношения между людьми. *«Ролевая игра социальна по своему происхождению; именно поэтому она не может быть ничем иным, воспроизведением жизни и деятельности взрослых людей, т. е. социальной как и по содержанию. По своей форме ролевая игра является ярко выраженной самостоятельной деятельностью ребенка, через содержание игры ребенок приобщается к жизни взрослых».* [Эльконин 1999: 34]

В нашей работе мы будем рассматривать сюжетно-ролевые игры применительно к изучению иностранного языка.

Применение сюжетно-ролевых игр на уроке иностранного языка способствует развитию коммуникативной компетенции у школьников, что является главной задачей учителя. Знания грамматики и лексики должны быть использованы подростками в ситуациях межъязыкового общения. Ролевая игра является эффективным средством, моделирующим различные коммуникативные ситуации, которые могут возникнуть в реальной жизни.

Для разработки ролевой игры, учителю необходимо знать компоненты и этапы, входящие в её структуру, а также функции, которые она выполняет.

К структурным компонентам сюжетно-ролевой игры Ангелина Викторовна Конышева относит: роли, которые берут на себя участники, игровые действия, сюжет как действительность, условно созданная в игре, сюжетные отношения между участниками игры, наличие условных предметов, т.е. игровые аналоги реальных вещей.

Н.Д. Гальскова к основным характерным чертам всех **ролевых игр** относит 3 главных компонента:

- а) Проблему, которая лежит в основе сюжета
- б) Определенные роли, персонажи с различными взглядами на проблему

в) Условия, предполагающие расхождение взглядов, из-за которого возникает проблемная ситуация

По мнению Н.Д. Гальсковой сюжетно-ролевая игра состоит из трех этапов: подготовительного, этапа проведения игры и контроля.

На **подготовительном этапе** учителю необходимо, прежде всего, выбрать тему сюжетно-ролевой игры, сформулировать проблему, повторить с учениками необходимые языковые средства. На данном этапе учитель объясняет участникам игровую ситуацию, он подробно рассказывает о времени, количестве участников, личностных характеристиках персонажей, речевых намерениях и т.д. Подготовка необходимых атрибутов: наглядного пособия, карточек с текстом и т.д. также проводится учителем на подготовительном этапе.

Проведение игры. Собственно ролевая игра, успех которой во многом обусловлен наличием адекватных ролевых предписаний. Преподаватель во время игры, как правило, принимает роль ведущего или одну из «второстепенных» ролей с тем, чтобы иметь полное право, не разрушая создавшуюся коммуникативную ситуацию, вмешаться в процесс общения, стимулировать «пассивных» участников к беседе, направить действия обучающихся в нужное русло;

По окончании игры учитель вместе с учащимися проводит **этап обобщения и анализа**, на котором обсуждаются достигнутые результаты, отмечаются ошибки и формулируются итоги игры. Учитель и учащиеся могут обмениваться мнениями о том, что было удачно, а что не совсем.

Применение ролевых игр на уроках иностранного языка повышают мотивацию учеников и их активность, способствуют приобретению навыков и умений общения на иностранном языке.

И. А. Гурина и Б. Х. Узденова обращаются к влиянию сюжетно-ролевых игр на обучение. К функциям они относят:

- Повышение интереса к учебе и проблемам, поднимаемым в сюжетно-ролевых играх.

- Повышение познавательности в процессе обучения. Учащиеся способны усвоить большее количество информации.
- Изменение, хотя не всегда, отношения к ситуациям игры, отношения к участникам игры.
- Изменение самооценки участников в сторону более объективной.
- Изменения во взаимоотношениях учащихся и преподавателей, чаще в лучшую сторону [Гурина, Узденова 2014: 115].

Для того чтобы, лучше понимать особенности ролевых игр, и уметь правильно использовать их на уроке иностранного языка нужно познакомиться с классификацией ролевых игр. Классификация сюжетно-ролевых игр имеет большое значение, так как строится на основе разных подходов, которые отражают различные особенности сюжетно-ролевых игр.

В частности Н. В. Матвеева описывает игры по объекту игрового моделирования:

- игры, которые моделируют социально-бытовые ситуации
- игры, которые моделируют ситуации делового общения
- игры, которые моделируют социальные и политические процессы (встреча с избирателями, выборы, правительственное заседание, суд, модель общественной организации) [Матвеева 2014: 119].

Н.Д. Гальскова и Н.И. Гез предлагают следующую классификацию ролевых игр:

1) ситуационно-ролевая игра – это специально организованное соревнование в решении коммуникативных задач и имеющих строго заданные роли в условиях вымышленной ситуации.

2) инновационная (продуктивная) игра – совместная деятельность, направленная на создание информационного продукта (решение какой-либо актуальной проблемы), содержащая обмен мнениями, в том числе и специально организованное их столкновение, демонстрацию промежуточных результатов.

3) полидеятельностные (фестивальные) игры – в этом случае ролевая игра выступает в качестве составной части, элемента в содержании и организации неигровой деятельности, используется как побудительное средство к неигровой деятельности [Гальскова, Гез 2006: 146].

Учитывая воздействие преподавателя на обучающегося, методист Матвеева Наталья Владимировна выделяет: контролируемую ролевую игру, умеренно контролируемую ролевую игру, свободную ролевую игру, сценарную ролевую игру .

Контролируемая ролевая игра строится на основе диалога или текста. Сначала учащиеся знакомятся с диалогом и отрабатывают его, затем обсуждают его с учителем на предмет лексики и речевых клише. После этого учащимся предлагается составить свой диалог на основе предыдущего, при этом могут использоваться карточки, опорный материал.

Такой же алгоритм используется в работе с текстом, но здесь учитель просит учащихся взять на себя роль персонажа из текста и разыграть диалог.

В условиях умеренно-контролируемой ролевой игры участники получают общие сведения о сюжете игры и описание своих ролей, однако, они не знают линию поведения других участников и вынуждены ориентироваться по ситуации.

Наиболее сложной является свободная ролевая игра, которая дает возможность для инициативы и творчества.

В ходе свободной ролевой игры, сами учащиеся должны решить, какую лексику им использовать, как будет развиваться действие. Учитель только называет тему ролевой игры, а затем просит учащихся составить различные ситуации, затрагивающие различные аспекты данной темы. При этом если потребуется, он помогает учащимся в распределении ролей и в обсуждении того, что необходимо сказать по выбранной ситуации, или оказывает какую-то другую помощь.

В сценарной игре сценарий разрабатывается совместно с преподавателем. Затем учащиеся и преподаватель подбирают языковое содержание опре-

деленных ролей. В ходе подготовки к сценарной ролевой игре развиваются навыки коллективной работы, поиска проблемных ситуаций и информации по теме [Матвеева 2014: 119—120].

На разных возрастных этапах используются разные варианты сюжетно-ролевых игр. Учащиеся начальных классов участвуют в играх со сказочным сюжетом. У школьников средней ступени возрастает интерес к межличностному общению. Из этого следует, что ролевые игры бытового содержания, связанные с учебной деятельностью, досугом, будут занимать высокие позиции на данном этапе.

1.3. Методика проведения сюжетно-ролевых игр

Так как в нашей работе мы делаем акцент на методику организации ролевой игры на уроке иностранного языка, нам необходимо осветить вопросы, касающиеся подготовки и проведения ролевой игры, её структуры (этапы, количество участников, общий замысел и т.д.) и её места в учебном процессе.

Как правило, ролевая игра проводится на завершающем этапе изучения определенной темы с целью закрепления или совершенствования речевых умений. Ей, в свою очередь, предшествует последовательная работа над лексическим материалом, его активизация и выведение в речь. По своей структуре ролевая игра обязательно включает три компонента: роли; исходную ситуацию, которая выступает как способ организации ролевой игры и характеризуется проблемностью; ролевые действия, которые выполняют учащиеся, играя определенную роль. В ходе ролевой игры каждому участнику дается общая информация о роли, которой он должен следовать. Могут быть также использованы ролевые карточки. Участник не свободен в представлении своего собственного мнения или взгляда на проблему. Он должен играть от какого-либо лица [Лимаренко А.А 2015: 2].

Начиная разработку сюжетно-ролевой игры, в первую очередь мы проектируем игровой мир, то есть сюжет, включающий в себя игровое простран-

ство (реальное или выдуманное), сюжетные отношения между людьми или персонажами. У игры должен быть определенный замысел, то есть краткое описание того, во что будут играть участники (суд, переговоры, бытовые отношения и т.д.). В замысле косвенно отражается цель, ради которой делается игра,

Реализация замысла согласно методике, которую предложили Л. В. Шилова и Л. Е. Смеркович предполагает создание и описание нескольких миров, представители которых будут сталкиваться в игре. Другими словами мы создаем две точки зрения, приверженцы каждой из которых имеют свои законы, нормы поведения, особые взаимоотношения между людьми. Параллельно с описанием игрового мира складывается сюжет игры. Описание отдельной роли содержит характеристику места персонажа, взаимоотношения с другими персонажами, знания персонажа о мире и событиях, происходящих в нем. По мнению авторов, игра должна содержать несколько сюжетных линий. Это позволяет делать выбор между способами действия [Смеркович, Шилов 2015].

Определившись с замыслом ролевой игры, мы переходим к разработке сюжета. Сценирование игры состоит из двух частей: из собственно составления сценария на бумаге, распределения ролей между людьми, и введение людей в игру.

На этапе распределения ролей рекомендуется предоставить игрокам возможность выбора роли, интересоваться их пожеланиями, во что они хотят поиграть, и подбирать роли с учетом этого. Однако стоит отметить, что ключевые роли рекомендуется распределять между наиболее активными учениками с учетом их склонностей. Наоборот человеку не стремящемуся быть в центре внимания, лучше пойдут второстепенные роли. Однако иногда, для запуска игры, целесообразно поставить активного человека на периферийную роль, зная, что тем самым он будет провоцировать развитие игры. Жесткое распределение ролей по усмотрению организаторов игры применя-

ется в основном в случае образовательных игр, когда роли раздаются с учетом личных особенностей развития учащихся.

После того, как игровые места заполнены, мы переходим ко второму этапу сценирования, к введению ученика в роль. Существует три основных способа превращения участника в персонажа игры.

1. Установка.
2. Театрализованное действие.
3. Предварительная игра.

Рассмотрим каждый из них в отдельности.

Под установкой понимается текст, который передается организатором в процессе подготовки человека к игре. Установка может быть как письменной, так и устной. Разделяют общую установку, которая делается перед началом игры для всех игроков, личную и, если требуется, командную установки.

К общей установке относятся правила игры и та часть информации, которая известна всем игрокам без исключения.

Функции общей установки:

- очертить границы игрового мира
- дать представление о типе игрового мира
- задать набор возможных в игре действий

Личная установка включает в себя информацию, которая касается персонально той роли, которая предлагается отдельному игроку:

- Указание места персонажа в игровом мире; знания о мире
- Игровая задача, которую необходимо выполнить игроку
- Средства, которые ему даются для ее выполнения

Второй вариант - театральное сценирование, которое подготавливается самими игроками.

Например, если действие игры происходит в средневековье, коронация может быть театральным сценированием. Во время данного события происходит принесение присяги, обряда и тому подобных вещей. Театрализованное действие является дополнением к общей установке. Оно помогает людям

почувствовать игровой мир, ощутить себя его жителями. Здесь используются костюмы, антураж, декорации.

При последнем варианте введения человека в игру, организатор выступает в роли персонажа, который беседует с другими игроками. Несомненное достоинство такого способа введения в игру состоит в том, что игровая форма предъявляется еще до начала основной игры, и представления, знания, оснащение, необходимое для игровых действий передается человеку более легким, ненавязчивым образом, нежели в случае обычной установки.

Игровая установка является достаточно трудоемкой работой, так как требует придания установочному тексту игровой формы, т.е. по сути создания маленьких игр по числу игроков. [Двирник, Смеркович 2015].

Джиллиан Портер Ладус включает в свою модель практические советы для проведения сюжетно-ролевых игр. В первую очередь проведение такого рода мероприятий не должно сопровождаться шумом и хаосом, чтобы не мешать обучению в соседних классах. Начинать игру лучше с парной работы, а не с групповой. На начальном этапе введения сюжетно-ролевых игр в процесс обучения следует проводить короткие сессии, чтобы позволить учащимся привыкнуть к ним. Педагогу следует убедиться, что его игра может быть проведена с разным количеством ролей. Также следует убедиться в том, что участники понимают смысл их ролей и все, что написано у них на карточках.

Не следует использовать слишком сложный для понимания сюжет, это может спровоцировать использование родного языка. Рекомендуется отвести определенное время на проведение ролевой игры и придерживаться этих временных рамок.

Автор классифицирует все роли на роли, которые могут встретиться учащимся в реальных жизненных ситуациях (доктор, пациент, продавец, покупатель), на роли, в которых учащиеся играют самих себя и фантастические роли, они выдуманные и даже абсурдные. Для большей правдоподобности персонажей автор предлагает ввести так называемый лист данных персонажа,

в котором содержится информация об имени, профессии, возрасте, отличительных чертах внешности и характера персонажа.

Карточки с описанием ролей не должны содержать большое количество информации. Многие преподаватели жалуются, что их учащиеся постоянно обращаются к информации на карточке, и это лишает игру спонтанности и жизни.

Ошибки учащихся — это неотделимая часть процесса овладения иностранным языком. Однако считается нецелесообразным исправлять ошибки учащихся во время проведения сюжетно-ролевой игры. Они должны быть исправлены после непосредственного проведения игры. Преподаватель должен предоставить учащимся возможность самим исправить ошибки.

На этапе дебрифинга происходит анализ игры. Анализируется, что получилось хорошо, а над чем следует поработать. Но дебрифинг не является обязательной частью процесса проведения сюжетно-ролевых игр, особенно для участников, уровень языка которых недостаточен для обсуждения [Ladousse 1996: 14].

Выводы по главе 1

В данной главе нами было рассмотрено понятие сюжетно-ролевой игры, её структура, содержание, функции и классификация. Структура игры включает в себя несколько этапов. Минимальным набором составляющих можно считать подготовительный этап, этап проведения игры и этап подведения итогов. Обязательными составляющими сюжетно-ролевой игры являются роли, сюжет, исходная ситуация, отношения между играющими.

Мы познакомились с различными типологиями сюжетно-ролевых игр, основаниями для которых могут служить степень педагогического контроля, объект игрового моделирования, цели, которые преследует ролевая игра, количество участников и способ ее проведения. Так как в нашей работе мы делаем акцент на методику организации ролевой игры на уроке иностранного

языка на средней ступени, мы ответили на вопросы, касающиеся подготовки и проведения ролевой игры, её структуры и её места в учебном процессе. Несмотря на различные методики проведения, ключевая роль в организации и проведении ролевой игры принадлежит организатору. Учителю необходимо уметь разработать сюжет игры, распределять роли с учётом индивидуальных особенностей учащихся и контролировать процесс игры.

Умелое использование сюжетно-ролевых игр способствует развитию познавательной активности учащихся в изучении иностранного языка. Важно, чтобы учащиеся приобщились к атмосфере непринужденного общения, увлеклись и стали вместе с учителем участниками этого процесса. Это располагает школьников к серьезным разговорам, обсуждению любых реальных ситуаций.

Перед началом разработки сюжетно-ролевых игр для средней ступени, нужно ознакомиться с психологическими особенностями детей среднего школьного возраста, со спецификой обучения иностранному языку и особенностями сюжетно-ролевых игр на среднем этапе обучения в школе.

ГЛАВА 2. СПЕЦИФИКА ОБУЧЕНИЯ ИНОСТРАННОМУ ЯЗЫКУ НА СРЕДНЕЙ СТУПЕНИ ПОСРЕДСТВОМ СЮЖЕТНО-РОЛЕВЫХ ИГР

Данная глава освещает особенности среднего школьного возраста с точки зрения психического развития человека. В главе описывается специфика данного возрастного периода, приводится обоснование использования сюжетно-ролевых игр как метода обучения иностранному языку в данном возрасте, перечисляются проблемы средних школьников, которые могут быть успешно решены с помощью сюжетно-ролевых игр. В третьем параграфе данной главы приведен анализ актуального учебника Mosaik 6, с целью выявить наличие в нем ролевых игр и методических инструкций по их организации. Четвертый параграф посвящён разработке нашей разработке сюжетно-ролевых игр и методических рекомендаций по их применению.

2.1. Специфика обучения иностранному языку на среднем этапе с учетом особенностей подросткового возраста

Прежде чем приступать к методической разработке ролевых игр на уроке иностранного языка необходимо рассмотреть особенности среднего школьного возраста.

В учебном пособии «Возрастная психология» И.Ю. Кулагина отмечает, что рамки подросткового периода являются достаточно неопределенными, так как физическое и психическое развитие происходят не равномерно. Пубертатный кризис у детей может начаться и в 11 лет, и в 13. Но независимо от того раньше или позже ребенок вступает в подростковый возраст, и для него и для его близких этот период протекает достаточно трудно [Кулагина 2001: 106]. Рассматриваемый нами период (12—15 лет), называется младшим подростковым возрастом.

Доктор психологических наук Б.Г. Мещеряков характеризует данный возраст, как период онтогенеза, переходный между детством и взрослостью: *«Подростковый возраст характеризуется резкими, качественными изменениями, затрагивающими все стороны развития. Биологически он относится к предпубертатному и пубертатному периоду, т. е. этапу полового созревания и непосредственно предшествующему ему времени интенсивного, неравномерного развития и роста организма»* [Мещеряков 2003: 349].

Интенсивность физиологического развития обуславливается вариативностью темпов развития и взаимодействия гормонов. В это время подросток часто чувствует себя неуклюжим и неловким, что является следствием изменений пропорций тела и веса. Рост скелета в этот период отличается своей интенсивностью, он опережает развитие мускулатуры. [Кулагина 2001: 106].

Бурное физическое и половое развитие, влияет на возбудимость нервной системы подростка, из-за этого у него нередко может наблюдаться чрезмерная раздражительность, обидчивость, вспыльчивость. [Гамзео 2003: 171]

Как отмечалось выше, подростки постоянно оценивают изменения в своих телах. Правильного ли они размера и формы? Развита ли у них координация или они неуклюжие? Как они соотносятся с теми идеалами, которые пропагандируются в обществе? Подростки могут быть чрезвычайно нетерпимыми к отклонениям, будь то конституция тела (слишком толстый или слишком худой) или темп развития (позднее либо раннее созревание). [Крэйг 2005: 504]

Параллельно бурному физическому развитию в подростковом возрасте происходят существенные изменения в сфере социальных взаимоотношений. Если основная деятельность младшего школьника была связана в основном с учебной деятельностью, то у подростка на первый план выходит общение со сверстниками и самоутверждение.

По данному вопросу мы можем опираться на работы специалиста по общей психологии М. В. Гамзео. В его работе «Возрастная и педагогическая психология» приводятся следующие утверждения: *«Стремление занять значимую позицию в обществе, в мире взрослых делает подростка особенно сензитивным к социальным ценностям, облегчает их усвоение. Участие в группах сверстников выступает как особый способ включения подростка в жизнь»* [Гамзео 2003: 169].

Важно упомянуть о той роли в социальном развитии подростка, которую выполняет коллектив учащихся.

Включение в разные виды общественной деятельности, существенно расширяет сферу социального общения, возможности усвоения социальных ценностей, формирования нравственных качеств личности: *«Именно в коллективе формируются такие важнейшие мотивы поведения и деятельности подростков, как чувство долга, коллективизма, товарищества»* [Гамзео 2003: 169].

Стремление к самоактуализации повышает степень социальной активности подростков. У них развивается рефлексия, осознание своих личностных качеств.

Однако о полной независимости и самодостаточности говорить еще рано. Как отмечают психологи, занимающиеся данной проблемой: Именно в освобождении от опеки взрослых, в стремлении к эмансипации в основном выражается так называемая подростковая самостоятельность. [Кулагина 2001: 111].

На деле же подросток еще не полноценный взрослый. Он только стремится к взрослости и претендует на равные права.

Также в этот период у ребенка появляется потребность в серьезной учебной деятельности, которую он может удовлетворить в рамках школьного обучения. По мнению Д.Б. Эльконина: для младшего школьного возраста характерна сензитивность в переходе учебной деятельности на более высокий

уровень. Обучение становится деятельностью по самообразованию и самосовершенствованию. [Кулагина 2001: 111].

Формирование мотивов учения непосредственно связано с удовлетворением доминирующих потребностей возраста. Одна из таких потребностей подростка — познавательная. При ее удовлетворении у него формируются устойчивые познавательные интересы, которые определяют его положительные отношения к учебным предметам. [Гамзео 2003: 180]

Подростковый возраст – начало активного формирования сложных форм аналитико-синтетической деятельности. Именно этот период характеризуется переходом к абстрактному, теоретическому мышлению, развитием гипотетико-дедуктивных форм рассуждения, возможностью строить умозаключения. В подростковом возрасте развиваются различные формы речи, в том числе письменная.

Как отмечает И.Ю. Кулагина, подросток к этому времени может гипотетически мыслить, решать интеллектуальные задачи, способен на системный поиск решений: *«В подростковом возрасте продолжает развиваться теоретическое рефлексивное мышление. Приобретенные в младшем школьном возрасте операции становятся формально-логическими операциями. Подросток, абстрагируясь от конкретного, наглядного материала, рассуждает в чисто словесном плане. На основе общих посылок он строит гипотезы и проверяет их, т.е. рассуждает гипотетико-дедуктивно»* [Кулагина 2001: 107].

Интеллектуальное развитие в этот период тесно связано со становлением основ мировоззрения. Благодаря особенностям теоретического рефлексивного мышления подростки анализируют абстрактные идеи, ищут ошибки и логические противоречия в суждениях. [Кулагина 2001: 108].

Обобщая выше сказанное, можно сделать вывод, что подростковый возраст связан с двумя «переломными» моментами: психофизиологическим – половым созреванием, и социальным – конец детства.

Средний школьный возраст— наиболее благоприятный для развития

творческого мышления. Мышление подростка становится все более систематизированным, последовательным, зрелым, развивается абстрактное мышление. Целенаправленное формирование мотивов учения является одним из резервов повышения эффективности обучения подростков.

В подростковом возрасте происходят существенные сдвиги в мыслительной деятельности. Развивается способность к абстрактному мышлению, оно становится более систематизированным, последовательным, зрелым. Меняется социальная ситуация развития, которая предполагает стремление подростка к самостоятельным видам деятельности и активному взаимодействию со сверстниками. Формирование сознательного интереса к учебе, развитие воображения и творческого мышления оказывает влияние на организацию игрового процесса на среднем этапе изучения иностранного языка.

Рассматривая цели обучения иностранному языку в средних классах, обратимся к Федеральному государственному образовательному стандарту основного общего образования. Согласно ему, формирование и совершенствование иноязычной коммуникативной компетенции является одной из ключевых задач обучения иностранному языку.

Данный нормативный документ предъявляет следующие требования к результатам освоения основной образовательной программы по дисциплине «Иностранный язык»:

- 1) формирование дружелюбного и толерантного отношения к ценностям иных культур, оптимизма и выраженной личностной позиции в восприятии мира, в развитии национального самосознания на основе знакомства с жизнью своих сверстников в других странах, с образцами зарубежной литературы разных жанров, с учётом достигнутого обучающимися уровня иноязычной компетентности;

- 2) формирование и совершенствование иноязычной коммуникативной компетенции; расширение и систематизация знаний о языке, расширение

лингвистического кругозора и лексического запаса, дальнейшее овладение общей речевой культурой;

3) достижение допорогового уровня иноязычной коммуникативной компетенции;

4) создание основы для формирования интереса к совершенствованию достигнутого уровня владения изучаемым иностранным языком, в том числе на основе самонаблюдения и самооценки, к изучению второго/третьего иностранного языка, к использованию иностранного языка как средства получения информации, позволяющей расширять свои знания в других предметных областях.

Успешное выполнение этих задач может быть обеспечено тщательным отбором педагогических технологий, которые должны быть нацелены на максимальную активность школьников, речевое взаимодействие между учащимися, развитие креативности, приращение знаний, навыков и умений и развитие рефлексивных навыков [Козлов 2012: 229].

Из этого следует, что ролевые игры будут занимать высокие позиции на данном этапе. Стимул к изучению иностранного языка, к изучению лексического, фонетического и грамматического материала должен усилиться за счет интереса, появившегося к учебному процессу.

Данное положение рассматривается Евгением Александровичем Маслыко: *«Отличительной чертой ролевых, игр и их преимуществом перед другими видами работ, направленных на развитие устного общения, является то, что в данных упражнениях речевая деятельность рассматривается в социальном контексте, что способствует приближению процесса обучения к реальной жизни и удовлетворения потребности подростка в общении»*. [Маслыко 1997: 196].

Рольные игры способствуют:

- 1) улучшению отношений между учащимися и учителем;
- 2) созданию творческой обстановки и поддержанию живого интереса;

3) приобретению опыта практической и творческой деятельности;

Ролевые игры способствуют активизации лексико-грамматического материала, приближают процесс коммуникации к условиям реального общения способствуют повышению мотивации и активности учащихся на уроках. Как отмечает методист Н.И. Гез, *«ситуация ролевого общения является стимулом к развитию спонтанной речи, если она является связанной с решением определенных проблем и коммуникативных задач. Цель ролевой игры сконцентрировать внимание участников на коммуникативном использовании единиц языка»*. [Гальскова, Гез 2006: 115]

Подытоживая значимость ролевых игр можно привести цитату А. В. Конышевой, в которой достаточно емко описаны положительные моменты связанные с применением ролевых игр: *«Ролевые игры строятся на принципах коллективной работы, практической полезности, соревновательности, максимальной занятости каждого учащегося и неограниченной перспективы творческой деятельности в рамках ролевой игры. В процессе ролевой игры формируется сознание принадлежности ее участников к коллективу, сообщая определяется степень участия каждого из них в работе, ощущается взаимосвязь участников при решении общих задач. В процессе ролевой игры развивается логическое мышление, способность к поиску ответов на поставленные вопросы, речь, речевой этикет, умение общаться друг с другом»*. [Конышева 2004: 36]

Самостоятельные формы организации занятий на уроке, сложный учебный материал. Исследования показывают, что отношение подростков к учению обусловлено, прежде всего, качеством работы учителя и его отношением к детям. Не дать угаснуть интересу к учебе — главная задача педагога. Успешное применение ролевых игр требует от учителя правильного подхода к их организации, учета их особенностей, которые мы рассмотрели в следующем параграфе.

2.2. Особенности сюжетно-ролевых игр на среднем этапе обучения в школе

Ролевая игра находит отклик у учащихся средних классов, так как она моделирует межличностное общение. Ролевая игра представляет собой действие, участники которого действуют в рамках выбранных ими ролей, вместе создают или следуют уже созданному сюжету. Сам процесс игры представляет собой моделирование группой людей той или иной ситуации [Конышева 2004: 36].

Сильным мотивирующим фактором на данном этапе обучения являются приемы, удовлетворяющие потребность школьников в общении. Ролевая игра способствует данному виду деятельности. При проведении игры обучаемые оказываются в ситуации, когда они вынуждены вступать в контакт: сказать что-либо, спросить, выяснить. Иностранный язык становится актуальным средством общения. [Жардемова, Кадыргалиева 2014: 113]

Для того чтобы сюжетно-ролевая игра была эффективна, нужно правильно ориентироваться при выборе ситуации общения, т.е. сюжета игры. Возрастной период школьников среднего возраста характеризуется тем, что у них повышается интерес к межличностному общению в учебно-трудовой деятельности. В этих условиях возрастает значение сюжетных ролевых игр, которые бы отражали реальные стороны жизни школьника (учебу, труд, досуг), воспроизводили фрагменты его жизненного опыта.

При разработке сюжетов таких ролевых игр используются следующие сферы речевого общения подростков: в школе, дома, в общественных местах, в местах культурного досуга, на участках трудовой деятельности и т. п.

С учащимися 7-9 классов можно организовывать имитационные игры познавательного содержания: в игровой форме учащиеся могут знакомиться с персонажами литературных произведений, фактами биографии выдающихся деятелей науки, литературы, искусства, тем самым, углубляя свои представления об отдельных периодах истории страны изучаемого языка, расширить знания об окружающем мире.

Имитационные игры формируют у школьников социально-политическую зрелость, нравственные знания и убеждения. Игры мировоззренческого содержания имитируют разнообразные дискуссии, представляя различные точки зрения. Данный вид коммуникации подготавливает школьников к самостоятельному обсуждению проблемы, позволяет независимо от роли и сюжета обмениваться своими мыслями.

Наряду с формами игрового общения, соответствующими возрасту учащихся и их ведущей деятельности на конкретном возрастном этапе на уроках иностранного языка, на младшей, средней и старшей ступени используются ролевые игры обиходного содержания, предназначенные для формирования норм речевого этикета, воспитания культуры поведения. Школьники учатся правильно приветствовать друг друга и взрослых, обращаться к собеседнику, выражать благодарность, приносить извинения и т. д.

Для того чтобы сюжетно-ролевая игра способствовала развитию умений общения на иностранном языке, необходимо выполнение следующих функций:

- **Мотивационно-побудительная** функция строится на межличностных отношениях, которые реализуются в процессе общения, она должна стимулировать интерес к участию в общении на иностранном языке.
- Обеспечивать должный уровень **коммуникативной компетенции**. Школьники должны овладеть такими элементами общения, как умение начать беседу, поддержать её, прервать собеседника, в нужный момент согласиться с его мнением или опровергнуть его, умение целенаправленно слушать собеседника, задавать уточняющие вопросы и т.д.
- Формировать **познавательные интересы** школьников, способствовать осознанному освоению иностранного языка, развитию самостоятельности, инициативности, чувства коллективизма.

- Выполнять **воспитательную функцию**, т.е. воспитывать сознательную дисциплину, трудолюбие, взаимопомощь, активность подростка, готовность включаться в разные виды деятельности, самостоятельность, умение отстаивать свою точку зрения, проявить инициативу, найти оптимальное решение в определенных условиях.
- **Обучающая функция** ролевой игры заключается в том, что она моделирует общение учащихся в различных речевых ситуациях. Школьники учатся выбирать языковые средства, в зависимости от ситуации общения.
- **Ориентирующая функция** обеспечивает механизм речевого поведения, позволяет увидеть себя со стороны. Благодаря выполнению данной функции школьники учатся контролировать свои поступки, давать объективную оценку поступкам других.

Сюжетно-ролевая игра на среднем этапе должна соответствовать следующим требованиям:

1. Игра должна стимулировать мотивацию учения, вызывать у школьников интерес и желание хорошо выполнить задание; ее следует проводить на основе ситуации, адекватной реальной ситуации общения.
2. Ролевая игра должна быть хорошо подготовлена, четко организована как с точки зрения содержания, так и формы. Учащиеся должны хотеть хорошо исполнять свои роли и быть в целом заинтересованы.
3. Ролевая игра должна быть принята всей группой.
4. Доброжелательная творческая обстановка, в которой должна проводиться игра вызывает у школьника чувство радости и удовлетворения, что побуждает его к собственной инициативе в общении.
5. Организовать игру следует таким образом, чтобы учащиеся могли в активном речевом общении с максимальной эффективностью использовать отрабатываемый речевой материал.

6. Большую значимость приобретает умение учителя установить контакт с ребятами. Создание благоприятной, доброжелательной атмосферы на занятии – очень важный фактор. В процессе игры учитель иногда может взять себе какую-либо роль, однако не главную, чтобы игра не превратилась в традиционную форму работы под руководством. Желательно, чтобы социальный статус этой роли помог бы ему ненавязчиво направлять речевое общение в группе [Цвык 2007: 3].

Подытоживая выше сказанное, можно заключить, что сюжетно-ролевая игра положительно влияет на формирование познавательных интересов учеников средней ступени, способствуют осознанному освоению иностранного языка. Учитывая социальную ситуацию развития подростка, выраженную в стремлении подростка в общении со сверстниками и неустойчивый интерес к учебной деятельности, преподавателю нужно создать такую игру, которая будет хорошо организована, заинтересует учеников своей тематикой, и удовлетворит потребность школьников в общении, тем самым обеспечит должный уровень иноязычной коммуникации.

2.3. Анализ умк deutsch mosaik 6

В данном параграфе приведен анализ актуального учебника Mosaik 6 (М. А. Артемова, Т. А. Гаврилова) для дальнейшей методической разработки ролевых игр на его основе. Целью данного анализа было выявить наличие в УМК ролевых игр и упражнений, нацеленных на развитие речевых умений устного диалогового взаимодействия, а также методических инструкций к их организации и проведению.

Учебно-методический комплекс (УМК) «Мозаика» адресован учащимся VI класса школ с углубленным изучением немецкого языка. В его состав входят:

— учебник с книгой для чтения,

- рабочая тетрадь,
- аудиокассета,
- книга для учителя.

Содержание УМК ориентировано на требования, представленные в Программе для школ с углубленным изучением немецкого языка при недельной учебной нагрузке не менее 5 часов.

По окончании VI класса учащиеся должны достичь уровня сформированности коммуникативной компетенции, достаточной для осуществления иноязычной продуктивной и рецептивной деятельности в ситуациях общения в рамках тем, представленных в учебнике. Если в 5-м классе главной задачей являлось обучение рецептивным видам речевой деятельности, и в первую очередь чтению, то в 6-м классе на первый план выдвигается обучение продуктивным видам, а именно говорению.

Диалогическая речь школьников, их устные и письменные монологические высказывания на темы и проблемы должны приобретать более аргументированный и убедительный характер.

Данный учебник и рабочая тетрадь содержат 310 упражнений, из которых только 92 направлены на развитие речевых умений. При анализе данного УМК было выявлено, что упражнения, направленные на устную монологическую речь значительно преобладают над упражнениями для развития диалогового взаимодействия – 61 и 21 соответственно. Объем ролевых игр составил всего 2 % от общего количества заданий. Формирование умений говорения осуществляется в основном при помощи упражнений вопросно-ответной формы и упражнений на построение репродуктивных монологических высказываний. Что касается указаний к проведению ролевых игр, то в данном учебнике дана лишь общая установка о ролях и замысле ролевой игры. Методические инструкции по проведению ролевой игры на уроке немецкого языка в данном УМК отсутствуют. Результаты анализа представлены ниже (см. Таблица 1).

Таблица 1

Анализ УМК Mosaik 6

Тема	Количество речевых упражнений	Рольевые игры	Наличие методических инструкций к играм
1. „Bücher“	Всего: 14 На развитие монологической речи: 10 На развитие диалогической речи: 4	1	Присутствует в кратком виде (общие указания по замыслу игры и роли участников).
2. „Schule“	Всего: 14 На развитие монологической речи: 11 На развитие диалогической речи: 3	Отсутствуют	
3. „Kirmes“	Всего: 15 На развитие монологической речи: 11 На развитие диалогической речи: 4	1	Присутствует лишь общий замысел игры
4. „Sport“	Всего: 10 На развитие монологической речи: 6 На развитие диалогической речи: 4	1	Присутствует в кратком виде (общие указания по замыслу игры и роли участников).
5. „Die deutschsprachigen Länder“	Всего: 10 На развитие монологической речи: 9 На развитие диалогической речи: 1	Отсутствуют	
6. „Umwelt“	Всего: 12 На развитие монологической речи: 11 На развитие диалогической речи: 1	Отсутствуют	
7. „Reisen“	Всего: 9 На развитие монологической речи: 7 На развитие диалогической речи: 2	1	Присутствует лишь общий замысел игры
8. „Sagen und Legenden“	Всего: 8 На развитие монологической речи: 6 На развитие диалогической речи: 2	1	Присутствует лишь общий замысел игры

Проведенный анализ позволяет сделать вывод о дефиците в данном УМК ролевых игр и методических рекомендаций по их проведению. Развитие умений устного диалогового взаимодействия осуществляется, в основ-

ном, при помощи других видов упражнений. В связи с дефицитом ролевых игр, практическая часть данной работы посвящена описанию разработки ролевых игр в рамках тем УМК с подробным описанием их организации и проведения.

2.4. Методическая разработка ролевых игр для учебно-методического комплекса *mosaik 6*

Разработка сюжетно-ролевых игр велась нами на основе учебно-методического комплекса *Mosaik 6* (М. А. Артемова, Т. А. Гаврилова). На наш взгляд целесообразным является проведение ролевой игры не в начале изучения определено темы, а на завершающем этапе. В связи с этим игры, представленные в нашей разработке, будут в первую очередь на развитие речевых умений. В рамках тем учебника нами было разработано 15 ролевых игр, данное количество мы считаем достаточным для учеников средних классов.

При проведении ролевых игр мы выделяем три основных этапа: этап подготовки, этап проведения и этап рефлексии. Последовательно рассмотрим примерное содержание каждого этапа ролевых игр, которые впоследствии могут быть применены в образовательном процессе.

1. Подготовительный этап

- а) Разработка замысла, сюжета, сюжетных линий и ролей.
- б) Разработка текста общей и личных установок учащихся.
- в) Подготовка дидактического материала, необходимого для проведения игры (карточки с текстом, реквизит и т.д.)
- д) Распределение ролей среди учащихся.
- е) Объяснение участникам концепции игры

2. Этап проведения

- а) Наблюдение за общим ходом игры.
- б) Оказание необходимой помощи учащимся.

3. Этап рефлексии

а) Коррекция ошибок учащихся.

б) Обсуждение игры в устной форме или ответы на вопросы в письменной форме.

Методика, описанная ранее, включает в себя этапы и рекомендации, которые на наш взгляд могут быть наиболее успешно использованы на уроке иностранного языка. Ниже (см. Таблица 2) приведена таблица с кратким описанием игр представленных в сборнике.

Таблица 2

Сборник ролевых игр на уроке немецкого языка

№	Название игры	Цель	Разговорная тема	Языковой материал	Время проведения
1	Ein interessantes Buch	Развитие речевых умений устного диалогового взаимодействия в рамках пройденных тем	„Teenagers über Bücher“ „Lust auf Lesen“	Лексика связанная с книгами, их жанрами и их использованием	5-7 мин.
2	Der Verlag	Развитие речевых умений устного диалогового взаимодействия в рамках пройденных тем	„Ein Buch stellt sich vor“ „Vom Autor zum Leser“ „Bücher früher und heute“	Präsens Passiv, Präteritum Passiv, Futur I Passiv. Лексика связанная с производством книг.	30 мин.
3	Warum hat Susi die Hausaufgabe nicht gemacht?	Совершенствование умений говорения в рамках пройденной темы	„Hausaufgaben: Pro und Contra“	Лексика по теме. Kausalsatz (с weil).	5-7 Мин.
4	Uwe schwänzt die Schule	Развитие творческого потенциала учащихся	„Schulgeschichten“	Infinitivgruppe um ...zu+Infinitiv, Finalsatz	10 мин.
5	Vater und Sohn auf der Kirmes	Развитие речевых умений устного диалогового взаимодействия в рамках пройденных тем	„Der Tag an dem die Arbeit ruht“ „Auf der Kirmes“	Лексика по теме. Temporalsätze	5 мин.

Сборник ролевых игр на уроке немецкого языка

6	Wochenende in meiner Familie	Отработка и закрепление грамматического и лексического	„Immer, wenn ich die Freizeit habe“	Temporalsatz Лексика связанная	10 мин.
---	------------------------------	--	-------------------------------------	---------------------------------------	---------

		материала по темам	„Sonntagsbesuch“	с проведением досуга	
7	Die Qual der Wahl	Отработка лексического материала по теме в диалоговом общении	„Sport macht Spaß“ „Alles für den Sport“	Повторение временных форм глаголов	20 мин.
8	Ein Mannschaftsspiel	Совершенствования умений речевого общения в рамках пройденных тем	„Ein Mannschaftsspiel“	Лексика по теме „Sport“	7 мин.
9	Die deutschsprachigen Länder	Привитие интереса к стране изучаемого языка. Развитие речевого устного взаимодействия	„Deutsche Bundesländer“ „Die deutschsprachigen Länder“ „Das Bundesland Bayern“	Количественные числительные и степени сравнения прилагательных	20 мин.
10	Urlaub in Bayern	Отработка и закрепление грамматического и лексического материала по темам	„Die deutschsprachigen Länder“ „Deutsche Bundesländer“ „Das Bundesland Bayern“.	Лексика связанная с немецкоязычными странами Grundzahlwörter	10 мин.
11	Ökologische Probleme	Развитие у учащихся речевых умений устного диалогового взаимодействия в рамках пройденных тем.	„Unsere Umwelt ist im Gefahr“ „Rund um die Umwelt“	Лексический материал по теме „Ökologie“	35 мин.
12	Das Ökologische Forum	Воспитание неравнодушного отношения к проблемам окружающей среды. Совершенствование умений устного группового взаимодействия	„Müll, ein Berg von Problemen“ „Unsere Umwelt ist im Gefahr“	Zweigliedrige Konjunktionen entweder ... oder nicht nur ... sondern auch weder ... noch	30 мин.
13	Auf dem Bahnhof	Активизация навыков и умений вопросно-ответного взаимодействия на лексическом материале по разделу	„Auf dem Bahnhof“	Лексика касающаяся взаимодействия при нахождении на вокзале	5 мин.
14	Der Koffer	Развитие у учащихся речевых умений устного диалогового взаимодействия в рамках темы „Wohin geht die Reise?“	„Wohin geht die Reise?“	Лексика по теме путешествия. Präsens Stativ, Präteritum Stativ	3 мин.

Сборник ролевых игр на уроке немецкого языка

15	Ein schlauer Bursche	Развитие навыка устного общения в диалоговом взаимодействии	„Sagen und Legenden“	Повторение: Präteritum, Perfekt Präsens Passiv Ne-	30 мин.
----	----------------------	---	----------------------	---	---------

		ствии на лексическом материале пройденной темы „Sagen und Legenden	„Lustige Streiche von Till Eulenspiegel“	bensätze	
--	--	--	--	----------	--

Выводы по главе 2

Рассмотрев характеристику особенностей подросткового возраста, мы пришли к выводу, что средний школьный возраст — наиболее благоприятный для развития творческого мышления. Целенаправленное формирование мотивов учения является одним из резервов повышения эффективности обучения подростков. Данный возраст является переломным и в социальной жизни. Подросток переходит на новый уровень взаимодействия с окружающими, и в частности со сверстниками.

Из этого следует, что отличительными особенностями игрового обучения на средней ступени должны является, с одной стороны, активное взаимодействие участников игрового процесса, с другой стороны развитие самостоятельности и творческого потенциала учащегося. Использование ролевых игр для обучения говорению способствует повышению мотивации изучения немецкого языка и развитию естественных навыков общения.

В современных УМК зачастую содержится довольно мало сюжетно-ролевых игр, а методические рекомендации по их проведению отсутствуют совсем. В связи с этим практическая часть данной работы будет посвящена разработке и методике проведения серии сюжетно-ролевых игр в рамках тем учебно-методического комплекса Mosaik 6.

ЗАКЛЮЧЕНИЕ

Игра, как средство повышения учебной мотивации, развития речевых умений, социализации учащихся успешно применяется в педагогике. Игра способствует развитию навыков общения в группе, пробуждает интерес к учебному материалу, развивает воображение учащихся. Анализ работ отечественных и зарубежных ученых показал, что многие сходятся во мнении о значительной роли игрового метода и, в частности, сюжетно-ролевых игр в обучении и воспитании.

Проанализировав различные взгляды на структурные особенности сюжетно-ролевых игр, их функции и классификации, представленные в научной литературе, мы ответили на вопросы, касающиеся подготовки и проведения ролевой игры, её структуры и её места в учебном процессе. Структура организации и проведения всегда включает в себя три основных этапа: подготовительный этап, непосредственно этап проведения игры и этап подведения итогов. Будучи частью обучения в школе, сюжетно-ролевая игра должна выполнять мотивационно-побудительную и воспитательную функцию, обеспечивать должный уровень коммуникативной компетенции и познавательные интересы школьников. Обучающая функция ролевой игры заключается в том, что она моделирует общение учащихся в различных речевых ситуациях. Большинство авторов выделяют обязательные составляющие сюжетно-ролевой игры, такие как роли, сюжет, исходная ситуация, отношения между играющими. Сюжетно-ролевые игры классифицируются по различным основаниям. Они выделяются по степени педагогического контроля, по объекту игрового моделирования, по целям, которые преследует ролевая игра, по количеству участников и способу проведения. Несмотря на различные методики проведения, представленные в работах ученых, ключевая роль в организации и проведении ролевой игры принадлежит организатору. Учи-

тельно необходимо уметь разработать сюжет игры, распределять роли с учётом индивидуальных особенностей учащихся и контролировать процесс игры.

Изучив возрастные психологические особенности учащихся среднего школьного возраста и особенности овладения иностранным языком учащихся на среднем этапе обучения в школе, мы пришли к выводу, что применение сюжетно-ролевой игры на средней ступени положительно влияет на формирование познавательных интересов учеников, и способствуют осознанному освоению иностранного языка. Для успешной реализации данного метода нужно учитывать социальную ситуацию развития подростка, выраженную в стремлении общаться со сверстниками и неустойчивый интерес к учебной деятельности. Необходимо создать такую игру, которая будет хорошо организована, заинтересует учеников своей тематикой, и удовлетворит потребность школьников в общении.

При анализе актуального УМК Mosaik 6, нами было выявлено недостаточное количество в нем ролевых игр и отсутствие методик по их организации. В связи с этим практическая часть работы была посвящена разработке сюжетно-ролевых игр в рамках тем данного учебно-методического комплекса. В ходе практической разработки, нами было создано 15 сюжетно-ролевых игр на разговорные темы УМК Mosaik 6. Каждая из представленных ролевых игр содержит подробное описание по её проведению, которое включает в себя следующие компоненты: цель, задачи игры, время проведения, количество участников, роли, общие и личные установки участников. Также в методических рекомендациях приведена таблица со сведениями по организации этапов игры. Разработка ролевых игр и методических рекомендаций велась в соответствии с выводами, представленными в теоретической части, на основе чего можно предположить, что их применение будет способствовать развитию речевых умений учащихся, а также способствовать повышению мотивации к изучению немецкого языка.

БИБЛИОГРАФИЧЕСКИЙ СПИСОК

1. Выготский Л.С. Психология развития как феномен культуры. – Воронеж: НПО «МОДЭК», 1996. – 512 с.
2. Выготский Л.С. Собрание сочинений в 6 томах. Том 4: Детская Психология. – М.: Педагогика, 1984. – 433 с.
3. Выготский Л.С. Педагогическая психология / Под ред. В. В. Давыдова. – М.: Педагогика-Пресс, 1996. – 536 с.
4. Гальскова Н.Д. Современная методика обучения иностранным языкам: Пособие для учителя. – 2-е изд., перераб. и доп. – М.: АРКТИ, 2003. – 192 с.
5. Гальскова Н.Д., Гез Н.И. Теория обучения иностранным языкам. Лингводидактика и методика учеб. пособие для студ. лингв, ун-тов и фак. ин. яз. высш. пед. учеб. заведений – 3-е изд., стер. – М.: Издательский центр «Академия», 2006. — 336 с.
6. Н.Д. Гальскова, Н. А. Артемова, Т. А. Гаврилова. Немецкий язык. Мозаика - Книга для чтения /авт.-сост. – 2-е изд. – М.: Просвещение , 2007. – 192 с.
7. Гамезо М.В., Петрова Е.А., Орлова Л.М. Возрастная и педагогическая психология: Учебное пособие для студентов всех специальностей педагогических вузов. – М.: Педагогическое общество России, 2003. – 512 с.
8. Гез Н.И. Типология упражнений и организация обучения аудированию в школе с преподаванием ряда предметов на иностранном языке //Иностранные языки в школе. М.: Просвещение, 1985. – № 6. – С. 19–24.
9. Гурина И.А., Узденова Б. Х. Игровые технологии в информационно-компьютерной подготовке бакалавров // Гуманитарные исследования. – Астрахань: Изд-во Астраханского гос. ун-та, 2014. – №3(51). – С. 112–117.
10. Джандалиева Е.Ю. Ролевая игра как метод обучения профессионально ориентированному общению на занятии по английскому языку в техническом ВУЗе // Известия Волгоградского Государственного Технического Уни-

- верситета. – Волгоград: Изд-во Волгоградского гос. тех. ун-та, 2014. – №5 (132). – С. 118–121.
11. Дубровина И.В., Данилова Е.Е., Прихожан А.М. Психология 2-е изд. – М.: Академия, 2003 – 464 с.
12. Еремина Н.В. Возможности применения учебной игры на занятии по иностранному языку // Вестник Оренбургского Государственного Университета. – Оренбург: Изд-во Оренбургского гос. ун-та, 2003. – №4. – С. 30–35.
13. Жук Н.В. Ролевая игра как метод обучения иностранному языку в высшей школе // Актуальные вопросы современной педагогики: материалы IV междунар. науч. конф. (г. Уфа, ноябрь 2013 г.). – Уфа: Лето, 2013. – С. 187–191.
14. Жардемова А. С. Кадыргалиева С. И. Ролевые игры и их применение на занятиях по иностранному языку. – Москва: Изд. «МЦНО», 2014. – 113 с.
15. Жилкина Д.Н. Решение коммуникативной задачи в процессе обучения иностранным языкам // Иностранные языки в школе. – 1992. – № 2 – С. 59-61.
16. Зимняя И. А. Психология обучения иностранным языкам в школе. – М.: Просвещение, 1991. – 222 с.
17. Козлов С. В. Обучение иноязычной лексике учащихся старших классов на основе ролевых игр проблемной направленности // Вестник Ленинградского государственного университета им. А. С. Пушкина. – СПб.: Изд-во Ленинградского гос. ун-та им. А. С. Пушкина, 2012. – №3. – С. 229–233.
18. Козлова Н. М. Ролевые игры как инновационный метод обучения студентов / Н. М. Козлова, Л. П. Ковалева, М. Ю. Кузьмин // Сибирский медицинский журнал (Иркутск). – Иркутск: Изд-во Иркутского гос. мед. ун-та, 2010. – №7. – С. 31– 33.
19. Колесникова О.А. Ролевые игры в обучении иностранным языкам // Иностранные языки в школе. – 1989. – № 4. – С. 14–16.
20. Комина Н.А. Методика использования ролевой игры в учебном процессе // Мир лингвистики и коммуникации. – Тверь: Изд-во Тверской гос. сельхоз. академии, 2007. – №8. – С. 27–31.

21. Кон И. С. Психология юношеского возраста. – М.: Просвещение, 1979. – 175 с.
22. Конышева А.В. Современные методы обучения английскому языку – Изд. 2-е, стереотип. – М.: ТетраСистемс, 2004. – 176 с.
23. Крэйг Г., Бокум Д. – Психология развития. – 9-е изд. – СПб.: Питер, 2005. – 940 с.
24. Кулагина И.Ю., Колюцкий В.Н. Возрастная психология: Полный жизненный цикл развития человека. Учебное пособие для студентов высших учебных заведений. – М.: ТЦ «Сфера», 2001. – 464с.
25. Лазарева Т.А. Отражение социальной нормы в ценностных ориентациях подростка // Известия Российского Государственного Педагогического Университета им. А. И. Герцена. – СПб.: Изд-во Российского гос. пед. ун-та. им. А. И. Герцена, 2009. – №102. – С. 371–378.
26. Леонтьев А.А. Речь и общение // Иностранные языки в школе. М.: Просвещение, 1974. – № 6. – С. 71–78.
27. Макарова О. В. Познавательная активность подростков // Психология и педагогика: методика и проблемы практического применения. – Новосибирск: Изд-во центра развития научного сотрудничества, 2012. – №26. – С. 146–150.
28. Маслыко Е. А. П. К. Бабинская, А. Ф. Будько, С. И. Петрова. Настольная книга учителя – 5-е изд. стереотип. – Ми.: Высш. шк., 1999. – 522 с.
29. Матвеева Н. В. Классификация ролевых игр на занятиях по иностранному языку в свете лингвокогнитивистики // Новое слово в психолого-педагогических исследованиях. – М.: Изд-во Московского психолого-социального ун-та, 2014. – №4. – С. 118–125.
30. Милюткина Я.Е., Ветлугина Н.О. Обучающие игры на уроках иностранного языка в начальной школе // Молодой ученый. – 2015. – №10.5. – С. 19–19.
31. Мильруд Р.П. Организация ролевой игры на уроке // Иностранные языки в школе. – 1987. – № 3. – С. 30–34.

32. Пассов Е.И. Коммуникативный метод обучения иноязычному говорению. – М.: Просвещение, 1985. – 280 с.
33. Пассов Е.И., Кузовлева Н.Е. Урок иностранного языка – Ростов н/Д: Феникс; М.: Глосса-Пресс, 2010. – 640 с.
34. Рогова Г.В., Рабинович Ф.М., Сахарова Т.Е. Методика обучения иностранным языкам в средней школе – М.: Просвещение, 1991. – 287 с.
35. Рубинштейн С. Л. Основы общей психологии – Издательство: Питер, 2002 г – 720 с.
36. Салистра Д.И. Методика обучения иностранному языку – Издательство: Учпедгиз, 1958. – 450с.
37. Соловова Е.Н. Методика обучения иностранным языкам. Базовый курс лекций. Пос. для студ. пед. ВУЗов – М.:Просвещение, 2002. – 239 с.
38. Стронин М.Ф. Обучающие игры на уроке английского языка. – М.: Просвещение, 2001–370 с.
39. Турнер Д. Ролевые игры. Практическое руководство. – СПб.: Питер, 2002. – 352 с.
40. Эльконин Д. Б. Психология игры. – 2-е изд. – М.: Гуманит. изд. центр ВЛАДОС, 1999. – 360 с.
41. Фазлов Р.Л., Проект на уроках иностранного языка// Иностранные языки в школе. – 2002. – № 6. – С.35–36.
42. Филатов В.М. Методическая типология ролевых игр // Иностранные языки в школе. – 1988. – № 2. – С. 25–29.
43. Филатов В.М., Лившиц О.Л. Ролевые игры на уроках английского языка иностранные языки в школе // Иностранные языки в школе. – 1985. – № 1. – С. 38–41.
44. Шинкаренко В.Д. Структура и функция игры // Философия и общество. – Волгоград: Учитель, 2006.– №1. – С. 96 –117.
45. Щукин А.Н. Обучение иностранным языкам: Теория и практика: Уч.пос. для преп. и студ. – М.: Филоматис, 2004. – 416 с.

46. Ladousse Gillian Porter, Role Play (Resource Books for Teachers). – Oxford University Press, 1996. – 192 p.

Энциклопедии и словари

47. Мещеряков Б. Г. Зинченко В. П. Большой психологический словарь. Издательство: Прайм-Еврознак. 2007. – 672 с.

48. Азимов Э. Г., Щукин А.Н. Новый словарь методических терминов и понятий (теория и практика обучения языкам). – М.: Издательство ИКАР. 2009. – 448 с.

Электронные ресурсы

49. Берелехис А.А. Функции ролевых игр [Электронный ресурс]. – URL: <http://orkclub.ru/biblioteka/bibri/bibriteoria/619-funkcii-rolevykh-igr.html> (Режим обращения: 10.10.16)

50. Двирник С.И., Смеркович Л.Е. Сценирование ролевой игры [Электронный ресурс]. <http://skady.narod.ru/text-1/stceni.html> (Режим обращения: 10.10.16)

51. Лобазов Д.В. Формирование навыков успешной коммуникации подростков посредством ролевой игры // Современные проблемы науки и образования. – 2013. – № 1. [Электронный ресурс]. <http://elibrary.ru/item.asp?id=18829395> (Режим обращения: 07.01.2017)

52. Лимаренко А.А. Ролевая игра как форма организации познавательной деятельности студентов на учебных занятиях по английскому языку [Электронный ресурс]. <http://nsportal.ru/shkola/raznoe/library/2015/08/07/rolevaya-igra-kak-forma-organizatsii-poznavatelnoy-deyatelnosti> (Режим обращения: 07.01.2017)

53. Смеркович Л.Е., Шилов П.Л. Проектирование ролевой игры как структуры игровых мест [Электронный ресурс]. http://skady.narod.ru/text-1/rol_st.html (дата обращения: 10.10.16)

54. Цвык А.З. 2007 г. Ролевые игры. Их применение в обучении иностранным языкам [Электронный ресурс]. <https://refdb.ru/look/1778518.html> (Режим обращения 12.02.2017)

ПРИЛОЖЕНИЯ

Приложение 1

Сборник ролевых игр для урока немецкого языка на основе УМК Mosaik 6

Игра 1. Издательство

Подготовка к игре осуществляется в работе с содержанием параграфов 1d „Vom Autor zum Leser“ и 1c „Ein Buch stellt sich vor“, в которых приведена необходимая информация о процессе производства книги, описана работа издательства. Учащиеся знакомятся с названиями профессий и функциями, которые выполняют причастные к созданию книги люди. Данная игра рассчитана на 14 участников, но при необходимости количество ролей может быть уменьшено или увеличено. Перед проведением ролевой игры следует отработать языковой материал, представленный в теме 1. „Bücher“. Для отработки языкового материала используются задания параграфов 1a, 1b и 1c, а именно упражнения, целью которых является знакомство учащихся необходимым лексикой по теме „Bücher“, упражнения для отработки и закрепления грамматических конструкций Präsens Passiv, Präteritum Passiv и Futur I Passiv.

Цель игры – развитие речевых умений устного диалогового взаимодействия в рамках пройденных тем: „Lust auf Lesen“, „Ein Buch stellt sich vor“, „Vom Autor zum Leser“, „Bücher früher und heute“.

Образовательные задачи игры:

- 1) Развитие умения устного говорения в диалоге на немецком языке.
- 2) Употребление лексического материала по темам „Lust auf Lesen“, „Ein Buch stellt sich vor“, „Vom Autor zum Leser“, „Bücher früher und heute“ в диалоговом общении

3) Закрепление использования грамматических конструкций Präsens Passiv, Präteritum Passiv и Futur I Passiv.

Воспитательные задачи игры:

- 1) Содействие воспитанию интереса к иностранному языку как к средству общения между людьми.
- 2) Воспитание доброжелательное отношение учащихся друг к другу, к формам коллективного взаимодействия.

Развивающие задачи игры:

- 1) Развитие внимание, мышление, память.
- 2) Развитие творческое мышление.
- 3) Развитие умения группового взаимодействия.
- 4) Развитие навыков спонтанной речи в диалоговом взаимодействии.

Дидактические материалы: карточки с личной установкой для игроков, возможен реквизит: (Иллюстрации к книге, манускрипт, обложка и т.п.)

Время проведения: 30—40 минут.

Количество участников: 14

Роли для каждой из двух команд:

1. Автор (пишет текст)
2. Печатник (Печатает текст на компьютере)
3. Корректор (Исправляет ошибки)
4. Иллюстратор (Рисует иллюстрации)
5. Продавец книги (представляет книгу классу)
6. Критик (анализирует работу другой команды)
7. Репортер (задает другой группе вопросы)

Общая и личные установки участников составляются на немецком языке. Текст установок:

Общая установка игры:

- Создайте две группы, каждая из которых будет книжным издательством.
- Придумайте названия для издательства.

- Придумайте жанр книги, которую вы собираетесь выпустить: ein Liebesroman, ein Comicbuch, eine Tiergeschichte, ein Krimi usw. Вместе придумайте название и примерное содержание книги.
- Распределите роли между участниками вашей команды.
- Ознакомьтесь с личными установками к каждой роли и готовьтесь к презентации вашей книги перед остальным классом.
- Форма презентации – репортаж. Репортер, роль, которого берет на себя один из учеников, поочередно задает вопросы участникам другой команды.

Личные установки:

- Für den Reporter: Ты репортер, которому нужно узнать информацию о недавно вышедшей книге. Опроси каждого причастного к созданию книги, а также критика, который должен оценить новую книгу
- Für den Kritiker: Ты критик которому нужно дать оценку недавно вышедшей книги. Ответь на вопросы репортера, заинтересовала и тебя книга, опиши сильные и слабые стороны
- Für den Autor: Ты автор написавший книгу. Ответь на вопросы репортера, расскажи, в каком жанре написано твоё произведение, вкратце опиши сюжет.
- Für den Drucker: Ты печатник. Расскажи, в чем заключалась твоя работа.
- Für den Korrektor: Ты корректор. Расскажи, в чем заключалась твоя работа.
- Für den Illustrator: Ты иллюстратор. Расскажи, в чем заключалась твоя работа. Ответь на вопросы репортера, содержит ли новая книга иллюстрации? в каком количестве? цветные ли они или черно белые?
- Für den Buchhändler: Ты продавец книг, твоя задача рассказать публике о недавно вышедшей книге. Ответь на вопросы репортера, кто автор?

сколько стоит книга? для какого она возраста? прорекламируй книгу так, чтобы ее захотелось прочесть.

Примерный образец реплик участников игры:

Личная установка для автора. Ответ на вопросы репортера

- *Wie heißen Sie?* - Ich heiße
- *Wie heißt das neue Buch, das von ihnen geschrieben wurde?* - Mein neues Buch heißt Das ist (ein Liebesroman, ein Comicbuch, eine Tiergeschichte, ein Krimi usw.)
- *Worum geht es in ihrem neuen Buch?* - Вкратце опиши сюжет, напр.: In meinem neuen Buch geht es um die russischen Zarenkrone, die aus dem Museum gestohlen wurde.

- В своем рассказе используй пассивный залог.

Личная установка для печатника.

- *Wie heißen Sie?* - Ich heiße
- *Was sind Sie vom Beruf?* - Ich bin der Drucker und arbeite in ... Verlag.
- *Welche Arbeit haben Sie gemacht?* – Deine Arbeit:
- Papier und Schriftart aussuchen.
- Den Text und Zeichnungen auf einzelnen Seiten des Buches anordnen.
- Mit einer Maschine den Text und die Bilder auf Papier drucken.
- Опиши свою работу, используя пассивный залог, например: „*Papier und Schriftart wurden von mir ausgesucht*“.

Личная установка для корректора.

- *Wie heißen Sie?* - Ich heiße
- *Was sind Sie vom Beruf?* - Ich arbeite als Korrektor in ... Verlag.
- *Welche Arbeit haben Sie gemacht?* – Deine Arbeit:
- Lesen und prüfen den Manuskript
- Suchen und korrigieren die Fehler.
- Опиши свою работу, используя пассивный залог, например: „*Der Manuskript wurde von mir geprüft*...“.

Личная установка для иллюстратора.

- *Wie heißen Sie?* - Ich heiße
- *Was sind Sie vom Beruf?* - Ich arbeite als Illustrator in ...Verlag.
- *Welche Arbeit haben Sie gemacht?* - Опиши свою работу используя пассивный залог, напр.: „*Die Zeichnungen für das Buch malen - Die Zeichnungen für das Buch*“
- *Enthält das Buch viele Illustrationen?* - „*Das Buch enthält viel/wenig Illustration.*
- *Sind sie farbig oder schwarzweiß?* - Die Zeichnungen wurden in Farbe/schwarz-weiß gemalt.“.

Личная установка для продавца книг:

- *Wie heißen Sie?* - Ich heiße
- *Was sind Sie vom Beruf?* - Ich arbeite als Buchhändler.
- Also erzählen Sie mir warum muss jeder dieses Buch zu lesen? - Ich möchte euch heute ein neues Buch von präsentieren. Das ist ein (Genre), und es handelt sich um... . Dieses Buch ist sehr (spannend, interessant, humorvoll usw.).
- *Ist diese Buch für das größere, oder jüngere Publikum?* - Das Buch ist eher für die Jugend,
- *Was kostet das Buch?* - es kostet ... Euro und ist ab erhältlich.
- При описании книги рекомендуется использовать лексику со стр. 17 LB.

Личная установка для критика:

- *Wie heißen Sie?* - Ich heiße ... ,
- *Also Sie haben das Buch schon gelesen, erzählen Sie uns wie finden Sie es?* - ich habe das neue Buch von ... gelesen und ich möchte euch über die positiven und negativen Seiten des Buches erzählen. Das Buch finde ich... . Sie ist Ich empfehle es (nicht) zu lesen.

- При описании книги рекомендуется использовать лексику со стр. 17 LB.

Личная установка для репортера.

- Guten Tag, ich heiße ... , ich bin Reporter, und ich möchte mehr über das neue Buch ... wissen.
- Fragen zu jeder Person.

1. Zum Autor:

1. Guten Tag!
2. Wie heißen Sie?
3. Wie heißt das neue Buch, das von ihnen geschrieben wurde?
4. Worum geht es in ihrem neuen Buch?
5. Danke schön!

2. Zum Drucker

1. Guten Tag!
2. Wie heißen Sie?
3. Was sind Sie vom Beruf?
4. Welche Arbeit haben Sie gemacht?
5. Danke schön!

3. Zum Korrektor

1. Guten Tag!
2. Wie heißen Sie?
3. Was sind Sie vom Beruf?
4. Welche Arbeit haben Sie gemacht?
5. Danke schön!

4. Zum Illustrator

1. Guten Tag!
2. Wie heißen Sie?
3. Was sind Sie vom Beruf?
4. Welche Arbeit haben Sie gemacht?

5. Enthält das Buch viele Illustrationen?

6. Sind sie farbig oder schwarzweiß?

7. Danke schön!

6. Zum Buchhändler

1. Guten Tag!

2. Wie heißen Sie?

3. Was sind Sie vom Beruf?

4. Also erzählen Sie mir warum muss jeder dieses Buch zu lesen?

5. Ist diese Buch für das größere, oder jüngere Publikum?

6. Was kostet das Buch?

7. Danke schön!

7. Zum Kritiker

1. Guten Tag!

2. Wie heißen Sie?

3. Also Sie haben das Buch schon gelesen, erzählen Sie uns wie finden Sie es?

4. Danke schön!

Ход игры

Этап	Время	Действия учителя
Приветствие	1 минута	Учитель приветствует учащихся, напоминает тему сюжетно-ролевой игры. У: „Guten Tag. heute haben wir ein Spiel zu dem Thema „Vom Autor zum Leser“.
Ввод в игру	2 минуты	У: “Ein Buch zu schreiben ist nicht so einfach, wie es scheint. Dieser Prozess ist sehr kompliziert aber interessant. An der Herstellung eines Buches ist eine Menge Leute beteiligt, und jeder hat seine Aufgabe.”
Общая установка	2 минуты	Учитель напоминает общую установку игры. У: “Дома вам нужно было создайте две группы, каждая из которых будет книжным издательством...”
Проведение игры	20 минут	Учитель записывает ошибки учащихся

		на листе бумаги, не вмешивается в ход игры. Направляет действия учащихся, если видит трудность с их стороны.
Подведение итогов игры	5—7 минут	По окончании игры учитель устно повторяет ошибки, сделанные во время игры и просит учащихся их скорректировать, дает рекомендации участникам. Проводится рефлексия: понравилась и игра, что можно бы сделать лучше?

Ознакомления с личными установками производится заранее, за несколько дней до проведения самой игры.

Предварительная раздача установок позволяет учащимся ознакомиться с их персонажами, выучить текст и задать учителю вопросы. В случае, если количество учеников превышает 14 человек, меньше этого количества, либо не является равным предлагаются следующие варианты: 1. Сократить количество ролей – убрать менее значимые роли, такие как корректор. 2. Добавить репортера и распределить между ними вопросы.

Итоги игры: Данная игры будет способствовать вовлечению учащихся в общение на иностранном языке, созданию условий для использования пройденной лексики по теме и изученного грамматического материала. Командная работа над проектом «Издательство» будет способствовать доброжелательному климату в коллективе. Диалоговое взаимодействие учеников способствует развитию речевого умения говорения на немецком языке.

Игра 2. Интересная книга

Подготовка к игре осуществляется в работе с содержанием параграфов 1a „Lust auf Lesen“ и «Teenagers über Bücher“, где приводится лексический материал описывающий жанр книги, характеризующий её содержание. Перед проведением игры целесообразным является повторить лексику со стр. 10 Arbeitsbuch и стр.15-17 Lehrbuch.

Данная сюжетно-ролевая игра основывается на комиксе в упражнении 5. рабочей тетради. Учащимся предлагается посмотреть на представленные картинки и самим придумать диалоги и развитие сюжета. Ролевая игра проводится в группах по 4 человека. Участники должны используя лексику данного параграфа составить рассказ и диалоги между действующими лицами. В качестве примера может служить инсценировка составленная учителем с помощью электронных средств (см Приложение 2.)

Цель игры – развитие речевых умений устного диалогового взаимодействия в рамках пройденных тем: „Lust auf Lesen“, „Ein Buch stellt sich vor“, „Vom Autor zum Leser“, „Bücher früher und heute“.

Образовательные задачи игры:

- 1) Отрабатывать лексический материал по темам „Lust auf Lesen“, «Teenagers über Bücher».
- 2) Развивать речевые умения говорения на немецком языке.

Воспитательные задачи игры:

- 1) Воспитывать интерес к иностранному языку как к средству общения между людьми.
- 2) Воспитывать доброжелательное отношение учащихся друг к другу, к формам коллективного взаимодействия.

Развивающие задачи игры:

- 1) Развивать творческое мышление.
- 2) Развивать умения группового взаимодействия.
- 3) Развивать умение прогнозировать содержание текста на основе заданного рисунка

Дидактические материалы: учебник и рабочая тетрадь Mosaik 6, электронная презентация и проектор.

Время проведения: 5-7 минут.

Количество участников в каждой группе: 4

Роли:

- 1) Отец

- 2) Мать
- 3) Сын
- 4) Автор (закадровый голос)

Общая установка к игре заключается в демонстрации сюжета, представленного учителем. Учитель при помощи презентации наглядно показывает ученикам возможные реплики персонажей и примерный ход развития событий.

Примерный образец реплик участников игры

Die Szene 1.

Autor: Das war ein ganz normales Abendessen in Becker Familie. Herr und Frau Becker saßen am Tisch, ihr Sohn aber nicht.

Frau Becker: Karl, das Essen ist schon Fertig und wir warten noch auf dich.

Karl Becker: Komm' gleich, Mutti!

Autor: Aber Karl eilte sich nicht.

Herr Becker: Jetzt hole ich diesen jungen Mann.



Die Szene 2.

Autor: Als der Vater ins Zimmer kam, sah er, dass sein Sohn auf dem Fußboden liegt und ein Buch liest.

HB: Was für ein spannendes Buch liest du da?

KB: Das ist eine Tiergeschichte, es heißt „das Dschungelbuch“ von Rudyard Kipling.

HB Ja, und worum geht es in diesem Buch?

KB: Es ist über einen Jungen, der unter den Tieren aufgewachsen ist.

HB: Also gefällt dir dieses Buch?

KB: Ja, ich finde dieses Buch sehr spannend und unterhaltend, und sie ist auch sehr schön illustriert.

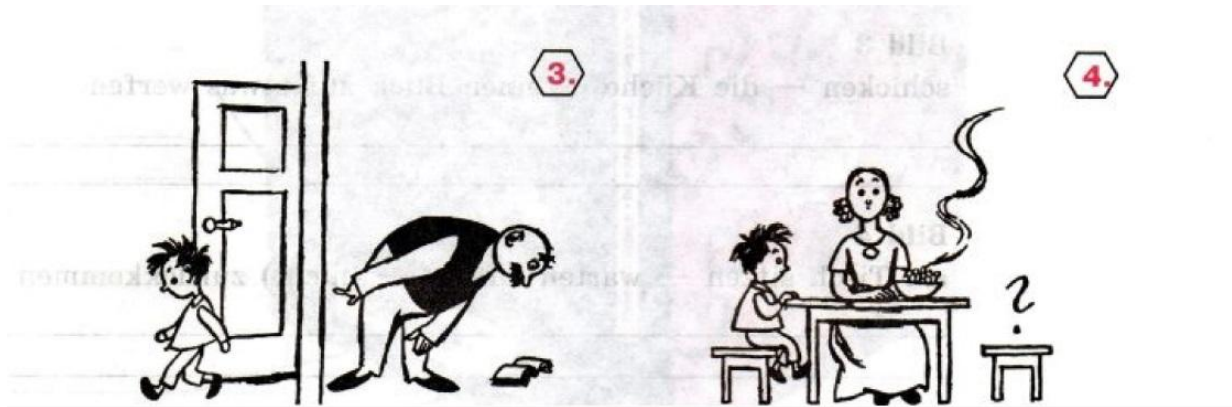
Die Szene 3.

Autor: Jetzt, saß Frau Becker allein am Tisch, sie bekam sehr unzufrieden.

Sie schrie:

FB: Kommt ihr sofort essen!

Autor: Der Vater schickte Karl in die Küche, wollte aber einen Blick auf das Buch werfen.



Die Szene 4.

Autor: Der Sohn und seine Mutter saßen am Tisch und warteten auf den Vater.

FB: Das ist unfassbar, wo sei dein Vater jetzt?

KB: Weiß ich nicht. Er sagte er komme gleich.

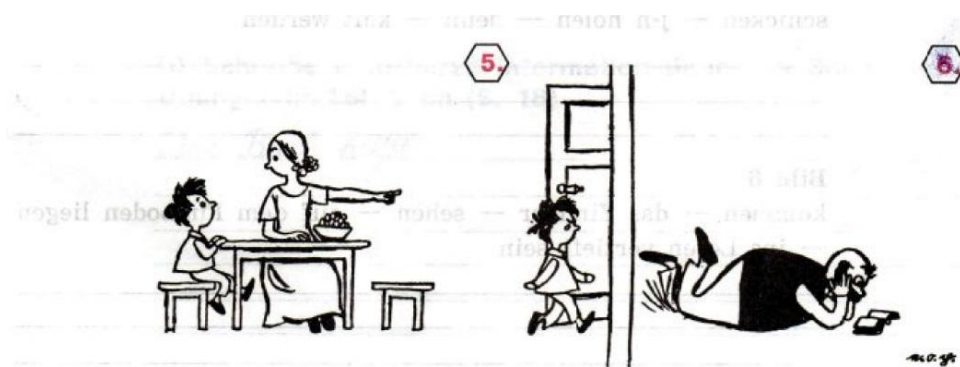
Die Szene 5.

Autor: Also die Mutter schickte der Sohn seinen Vater zurückzuholen.

KB: Vater, komm gleich, das Essen wird Kalt!

Autor: Der Vater lag auf dem Fußboden, und war ganz im Lesen vertieft.

HB: Ja, ja ein Moment. Das Buch ist echt spannend, nicht wahr?



Ход игры

Этап	Время	Действия учителя
Приветствие	2 минуты	Учитель приветствует учащихся, напоминает тему сюжетно-ролевой игры. У: „Guten Tag. heute haben wir ein Spiel für das Thema „Lust auf Lesen“.
Общая установка	2 минуты	Учитель напоминает общую установку игры. У: “ Zu Hause solltet ihr noch einmal den Comic auf der Seite 9 Arbeitsbuch anzuschauen, und eine Geschichte dazu erfinden.“
Проведение игры	5 минут	Учитель не вмешивается в ход игры. Направляет действия учащихся, если видит трудность с их стороны.
Подведение итогов игры	5 минут	По окончании игры учитель устно повторяет ошибки, сделанные во время игры и просит учащихся их скорректировать, дает рекомендации участникам.

Ознакомления с установками целесообразно провести заранее, за несколько дней до проведения игры, чтобы ученикам хватило времени на составление оригинальных диалогов. Предварительное ознакомление с установками позволяет учащимся ознакомиться с их персонажами, выучить текст и задать учителю вопросы.

Итоги игры: Данная игра будет способствовать вовлечению учащихся в общение на иностранном языке, созданию условий для использования пройденной лексики и развитию речевых умений говорения. Групповая рабо-

та над прогнозированием содержания текста на основе заданного рисунка будет способствовать не только творческому мышлению, но и умениям группового взаимодействия.

Игра 3. Warum hat Susi die Hausaufgabe nicht gemacht?

Перед проведением данной сюжетно-ролевой игры ученики должны пройти темы 2a „Wozu ist die Schule da?“ и 2b „Hausaufgaben: Pro und Contra“, Так как в них содержится необходимый лексический материал по теме „Schule“, а также грамматические упражнения для закрепления конструкции Kausalsatz.

Ролевая игра „Warum hat Susi die Hausaufgabe nicht gemacht?“ разработана на основе задания 1. стр. 30 учебника и задания 2. стр. 25 рабочей тетради. Уроку проведению ролевой игры предшествует урок, на котором учащиеся выполняют вышеуказанные задания. Ученики строят предположения, почему Сузи не выполняет домашнее задание? и записывают их к себе в тетрадь. Задача учителя проверить записи учеников и задать на дом выучить наизусть свои варианты. На предваряющем уроке учитель раздают ученикам личностные установки, текст который участники должны будут представить наизусть.

Цель игры – развитие речевых умений устного диалогового взаимодействия в рамках пройденной темы: „Hausaufgaben: Pro und Contra “.

Образовательные задачи игры:

- 1) Отрабатывать лексический материал по темам „Hausaufgaben: Pro und Contra“
- 2) Развивать речевые умения говорения на немецком языке.
- 3) Закрепить грамматический материал по теме Kausalsatz (придаточные предложения с союзом *weil*).

Воспитательные задачи игры:

1) Вызвать интерес учащихся к различным аспектам жизни школьников в Германии.

2) Воспитывать доброжелательное отношение учащихся друг к другу, учить проявлять сочувствие к проблемам других людей.

Развивающие задачи игры:

1) Развить умение делать предположения относительно причин событий указанных в тексте.

2) Развить умение прогнозировать развитие сюжета на основе части рассказа

Дидактические материалы: учебник и рабочая тетрадь Mosaik 6, карточки с личными установками.

Время проведения: 5-7 минут.

Количество участников в каждой группе: обязательно 3 участника, среди которых два главных героя. Количество второстепенных персонажей может варьироваться в зависимости от количества учеников.

Роли:

- 1) Учитель
- 2) Сузи
- 3) Одноклассник 1.
- 4) Одноклассник 2.
- 5) Одноклассник 3.

Общая установка игры:

- Lest die Geschichte auf der Seite 30 im Lehrbuch. Macht eure Vermutungen, warum Susi die Hausaufgaben nicht macht.
- Schreibt eure Vermutungen in eure Hefte auf.

Личные установки:

- Macht euch mit dem Text des Rollenspiels bekannt (см. Приложение 3).
- Ordnet die von euch aufgeschriebenen Vermutungen der handelnden Person zu.

Примерный образец реплик участников игры (заполняется на предшествующем уроке):

Der Lehrer (Herr Müller) (L): _____

Susi (S): _____

Mitschüler 1. (M1): _____

Mitschüler 2. (M2): _____

Mitschüler 3. (M3): _____

M1: *Herr Müller, wir wollen mit euch über Susi sprechen.*

L: Ja, was möchtet ihr?

M1: Sie sollten nicht so hart mit Susi sein.

L: Was soll ich tun, wenn sie schon viele Hausaufgaben nicht gemacht hat? Wisst ihr was ist mit ihr los?

M1: *Ich vermute dass,* _____

M2: *Susi hat die Hausaufgabe nicht gemacht, weil* _____

M3: *Aber Ich habe gehört dass,* _____

L: Susi, wenn du Probleme hast, dann erzähle es mir.

S: _____

L: *Mal sehen was ich für dich tun kann.*

S: *Danke Herr Müller.*

Ход игры

Этап	Время	Действия учителя
Приветствие	2 минуты	Учитель приветствует учащихся, напоминает тему сюжетно-ролевой игры. У: „Guten Tag. heute haben wir ein Spiel zum Thema „Hausaufgaben: Pro und Contra“.

Общая установка	2 минуты	Учитель напоминает общую установку игры. У: "Zu Hause solltet ihr euch mit dem Text des Rollenspiels bekannt machen..."
Проведение игры	5 минут	Учитель не вмешивается в ход игры, либо, если это необходимо, берет на себя одну из ролей, направляя действия учащихся, если видит трудность с их стороны.
Подведение итогов игры	5 минут	По окончании игры учитель устно повторяет ошибки, сделанные во время игры и просит учащихся их скорректировать, дает рекомендации участникам.

Итоги игры: Данная игра будет способствовать вовлечению учащихся в общение на иностранном языке, созданию условий для использования пройденной лексики и развитию речевых умений говорения. В ходе игры будет также отрабатываться грамматический материал по теме *Kausalsatz*.

Игра 4. „Uwe schwänzt die Schule“

Данная сюжетно-ролевая игра проводится в конце изучения темы 2 „Die Schule“ и её подразделов, в рамках которых учащиеся знакомились с лексическим материалом, связанным с данной темой. Немаловажными являются задания разделов 1b и 1c направленные на умение читать и понимать основное содержание текста, и развитие прогностических способностей, которые помогут учащимся строить предположения относительно развития сюжета представленного текста. Упражнения раздела 1c направлены на активизацию у учащихся грамматических навыков и развитие умений систематизировать и обобщать новые грамматические явления по теме: *Infinitivgruppe um ... zu + Infinitiv*, *Finalsatz*.

Ролевая игра „Uwe schwänzt die Schule“ разработана на основе задания 4 стр. 39 учебника. Уроку, на котором будет проводиться ролевая игра

будет предшествовать подготовительный урок, на котором учитель должен будет объяснить замысел игры, и представить примерный вариант личных установок учащихся (см. Приложение 4) с помощью электронной презентации. Замысел игры заключается в следующем: После прочтения незаконченного рассказа „Uwe schwänzt die Schule “ на стр. 37 учебника ученикам предлагается объединиться в группы по 4 человека и составить окончание истории сообща. После того, как учитель проверит составленные истории, он, с помощью электронной презентации демонстрирует ученикам ролевую инсценировку своего варианта истории (см. Приложение 4). Затем учащиеся должны внутри каждой из групп распределить роли и на следующем уроке представить сценку, действие которой будет основано, на написанной ими истории.

Цель игры – развитие речевых умений устного диалогового взаимодействия в рамках пройденных тем: Schulgeschichten“, „Hausaufgaben: Pro und Contra“.

Образовательные задачи игры:

- 1) Развивать речевые умения говорения на немецком языке.
- 2) Закрепить грамматический материал по теме Finalsatz (Infinitivgruppe um ... zu + Infinitiv).
- 3) Развитие умений систематизировать и обобщать новые грамматические явления.

Воспитательные задачи игры:

- 1) Воспитывать доброжелательное отношение учащихся друг к другу, учить проявлять сочувствие к проблемам других людей.
- 2) Совершенствование умений работы в группе над совместным проектом.

Развивающие задачи игры:

- 1) Развить умение прогнозировать развитие сюжета на основе части рассказа

2) Совершенствовать умение учеников в устной форме творчески использовать ранее изученный материал.

Дидактические материалы: учебник и рабочая тетрадь Mosaik 6, электронная презентация, с примерным развитием сюжета. Реквизит, на усмотрение участников

Время проведения: 9-11 минут.

Количество участников в каждой группе: 4.

Роли:

- 1) Uwe
- 2) Thomas
- 3) Uwes Mutter.
- 4) Herr Mahler.

Общая установка игры:

- Lest die Geschichte „Uwe schwänzt die Schule “ auf der Seite 37 Lehrbuch
- Bildet Gruppen aus vier Personen und erfindet das Ende dieser Erzählung.
Was meint ihr, wie kommen die Jungen aus diesem Dilemma heraus. Bei Erzählung benutzt die Konstruktion um ... zu + Infinitiv.
- Учитель: теперь после того как вы составили ваши рассказы, распределите роли внутри ваших сюжетов.
- Учитель: давайте по ролям прочитаем пример заключительной части рассказа (составляется учителем см. Приложение 4).

Пример заключительной части рассказа:

... Die Jungen sahen sich ratlos an. Was sollen Sie tun?

Szene 1.

Uwe: Ich brauche einen Entschuldigungszettel, um ihn den Lehrer zu zeigen.

Thomas: Na klar!

Uwe: Thomas, konntest du, vielleicht den Entschuldigungszettel von meiner Mutter fälschen?

Thomas: Was?! Nein, das werde ich nicht tun. Wenn das bekannt wird, meine Eltern werden mich umbringen!

Uwe: Ach, was soll ich denn machen?!

Thomas: Ich glaube du musst deiner Mutter die Wahrheit sagen.

Uwe: Nein?!

Thomas: Deine Eltern, sind die, die Wahrheit wissen sollen. Deine Mutter wird alles verstehen

Szene 2.

Uwe: Mama ich dir was sagen

Uwes Mutter: Ja, was?

Uwe: Ich habe, die letzte 2 Tage die Schule geschwänzt.

UM: Wieso hast du es gemacht?

Szene 3. Nachdem Uwe erzählt hat, was passiert ist

UM: Du hast Glück, dass du solche Freunde wie Thomas hat. Aber ich werde dich sowieso bestrafen, um das Bummelei auszutreiben.

Uwe: Okay.

UM: Nimm deinen Entschuldigungszettel und zeig ihn den Lehrer.

Uwe: Dane Mama!

Szene 4. Am nächsten Tag

Uwe: Guten Tag Herr Mahler!

Herr Mahler: Uwe bist du schon gesund?

Uwe: Mm ... Ja! Ich bin gekommen um den Entschuldigungszettel von meiner Mutter zu zeigen.

HM: Ja, Ich sehe, Aber du musst irgendwie den Lehrstoff nachvollzeihen. Hier. Mach die Aufgaben 11-20 schriftlich, Gut?

Uwe: Okay.

Thomas: Sieht was passiert wenn du die Schule schwänzt!

Ход игры

Этап	Время	Действия учителя
------	-------	------------------

Приветствие	1 минута	Учитель приветствует учащихся, напоминает тему сюжетно-ролевой игры. У: „Guten Tag. heute haben wir ein Spiel zum Thema „Uwe schwänzt die Schule“.
Общая установка	1 минута	Учитель напоминает общую установку игры. У: “Дома вам нужно было подготовить инсценировку событий изложенных в ваших рассказах по ролям“
Проведение игры	7 минут	Учитель не вмешивается в ход игры, либо, если это необходимо, берет на себя одну из ролей, направляя действия учащихся, если видит трудность с их стороны.
Подведение итогов игры	3 минут	По окончании игры учитель устно повторяет ошибки, сделанные во время игры и просит учащихся их скорректировать, дает рекомендации участникам.

Итоги игры: Проведение сюжетно-ролевой игры „Uwe schwänzt die Schule“ на заключительном этапе изучения грамматического и лексического материала в рамках второго раздела учебно-методического комплекса будет способствовать отработке и закреплению лексического материала по темам „Schulgeschichten“, „Hausaufgaben: Pro und Contra“, развитию речевых умений говорения на немецком языке. Использование учениками конструкций *um ... zu + Infinitiv* будет способствовать закреплению грамматического материала по теме *Finalsatz*. Задача придумать окончание истории будет совершенствовать умение учеников в устной форме творчески использовать ранее изученный материал. А совместная форма работы способствует совершенствованию коммуникативной компетенции учащихся.

Игра 5. „Vater und Sohn auf der Kirmes“

Ролевую игру „Vater und Sohn auf der Kirmes“ целесообразно провести в конце работы с подразделами 3a „Der Tag an dem die Arbeit ruht“, 3b „Auf der Kirmes“ темы 3 „Kirmes“. В работе с данными параграфами ученики выполняют задания направленные на расширение лексического запаса школьников, формирование у учащихся умений соответственно устной и письменной речи по теме,

Данная сюжетно-ролевая игра основывается на комиксе в упражнении 5. рабочей тетради. Учащимся предлагается посмотреть на представленные картинки и самим придумать диалоги и развитие сюжета. Участники должны используя лексику данного параграфа составить рассказ и диалоги между действующими лицами. В качестве примера может служить инсценировка составленная учителем с помощью электронных средств. Ролевая игра проводится в парах, подготовленные диалоги представляются всему классу. Проведению игры предшествует чтение диалога учениками в классе составленного учителем на примере упражнения диалога (см. Приложение 5.).

Цель игры – развитие речевых умений устного диалогового взаимодействия в рамках пройденных тем: „Der Tag an dem die Arbeit ruht“, „Auf der Kirmes“.

Образовательные задачи игры:

- 1) Отрабатывать лексический материал по темам „Der Tag an dem die Arbeit ruht“, „Auf der Kirmes“.
- 2) Развивать речевые умения говорения на немецком языке.

Воспитательные задачи игры:

- 1) Развить способность работы учащихся в малых группах
- 2) Познакомить учащихся с особенностями культуры страны изучаемого языка на материале, изучаемом в теме 3 „Kirmes“

Развивающие задачи игры:

- 1) Развитие умения, используя сюжетные рисунки составлять устный и письменный рассказ.

2) Развивать умение готовить собственные диалоги с опорой на заданные лексические средства и разыгрывать их.

Дидактические материалы: учебник и рабочая тетрадь Mosaik 6, электронная презентация и проектор.

Время проведения: 5-7 минут.

Количество участников: 2

Роли:

1) Vater

2) Sohn

Общая установка к игре заключается в демонстрации сюжета, представленного учителем. Учитель при помощи презентации наглядно показывает ученикам возможные реплики персонажей и примерный ход развития событий (см. приложение 5).

- Zuerst lesen wir in der Klasse eine Geschichte die ich zu diesem Comic geschrieben habe.
- Schaut euch die Bilder auf der Seite 45 Lehrbuch an und erfindet eure eigene Geschichte. Benutzt dabei die Lexik aus dem Thema 3b „Auf der Kirmes“.
- Spielt die Geschichte in Rollen vor der Klasse.

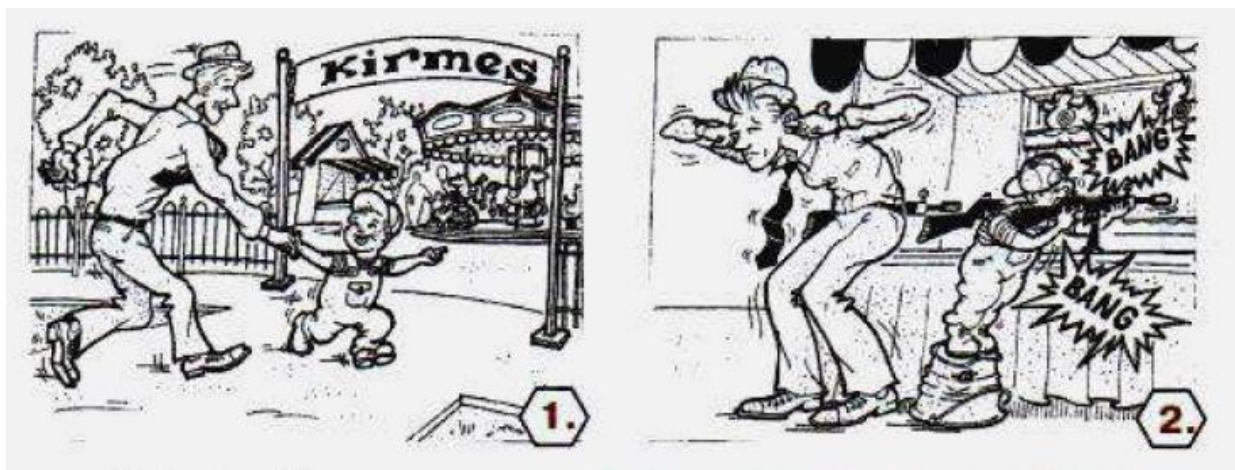
Личные установки участников игры:

Szene 1.

Sohn: Vati, komm mit!

Vater: Wo gehst du denn hin?

S: Da findet die Kirmes statt, komm mit bitte!



Szene 2.

V: Nun, was möchtest du hier tun?

S: Ich habe da eine Schießbude gesehen.

V: Ist es nicht gefährlich

S: Bitte!

V: Gut, komm schon.

Szene 3...

erfinde die Geschichte weiter.

Ход игры

Этап	Время	Действия учителя
Приветствие	2 минуты	Учитель приветствует учащихся, напоминает тему сюжетно-ролевой игры. У: „Guten Tag. heute haben wir ein Spiel zum Thema „Vater und Sohn auf der Kirmes“.
Общая установка	2 минуты	Учитель напоминает общую установку игры. У: “Дома вам нужно было посмотреть еще раз на комикс на странице 45 учебника, и придумать свои историю, основываясь на той, что я показал вам на предыдущем занятии (см. приложение 2.)...”
Проведение игры	5 минут	Учитель не вмешивается в ход игры. Направляет действия учащихся, если видит трудность с их стороны.
Подведение итогов игры	2 минут	По окончании игры учитель устно повторяет ошибки, сделанные во время

		игры и просит учащихся их скорректировать, дает рекомендации участникам.
--	--	--

Ознакомления с установками целесообразно провести заранее, за несколько дней до проведения игры, чтобы ученикам хватило времени на составление оригинальных диалогов. Предварительное ознакомление с установками позволяет учащимся ознакомиться с их персонажами, выучить текст и задать учителю вопросы.

Итоги игры: Данная игра будет способствовать вовлечению учащихся в общение на иностранном языке, созданию условий для использования пройденной лексики и развитию речевых умений говорения. Групповая работа над прогнозированием содержания текста на основе заданного рисунка будет способствовать не только творческому мышлению, но и умениям группового взаимодействия.

Игра 6. „Wochenende in meiner Familie“

Ролевую игру „Wochenende in meiner Familie“ целесообразно провести на завершающем этапе изучения темы 3 „Kirmes“, а именно после проработки параграфов 3a „Der Tag an dem die Arbeit ruht“, 3b „Auf der Kirmes“, 3c „Immer, wenn ich die Freizeit habe“, 3d „Sonntagsbesuch“. Содержанием данных параграфов является лексический материал необходимый участникам, а также грамматические упражнения раздела 3c, направленные на совершенствование умения употребления придаточных предложений времени с союзами *als* и *wenn*.

Данная сюжетно-ролевая игра было разработана на основе текста „Sonntagsbesuch“ со стр. 50 учебника. На уроке предшествующем ролевой игре выполняется задание 1. стр.50 учебника. Ученики читают текст с установкой его полного понимания, так как этот текст содержит речевые конст-

рукции, которые могут помочь при составлении текста роли. Замысел игры следующий: В пятницу, после рабочей недели семья (мама, папа, дети) собираются за ужином и решают, как провести предстоящие выходные.

Цель игры – Отработка и закрепление грамматического и лексического материала по темам „Der Tag an dem die Arbeit ruht“, „Auf der Kirmes“, „Immer, wenn ich die Freizeit habe“, „Sonntagsbesuch“.

Образовательные задачи игры:

- 1) Расширение лексического запаса школьников
- 2) Закрепить грамматический материал по теме Temporalsatz (придаточных предложений времени с союзами als и wenn).
- 3) Развитие умений систематизировать и обобщать новые грамматические явления.

Воспитательные задачи игры:

- 1) Развить способность работы учащихся в малых группах
- 2) Познакомить учащихся с особенностями культуры страны изучаемого языка на материале, изучаемом в теме 3 „Kirmes“

Развивающие задачи игры:

- 1) Развивать умение в письменной и устной форме рассказывать о своих планах на выходные.
- 2) Развивать умение готовить собственные диалоги с опорой на заданные лексические средства и разыгрывать их.

Дидактические материалы: учебник и рабочая тетрадь учебно-методического комплекса Mosaik 6.

Время проведения: 9-11 минут.

Количество участников в каждой группе: 3 или более (в зависимости от количества учеников).

Роли:

- 1) Vater
- 2) Mutter (Café)
- 3) Sohn. (Am Computer sitzen)

4) Tochter (Kirmes)

Общая установка игры:

- Nach einer langen Woche sammelt sich die ganze Familie beim Abendessen.
- Sie wollen einen Ausflug machen, können sich aber nicht einigen wohin.
- Jeder hat seine Pläne und Argumente dazu.
- Bildet ihr die Gruppen von 4 Personen, und spielt eine solche Szene. Benutzt dabei Redemittel aus dem Text Seite 50 Lehrbuch.

Личные установки участников игры:

- **Die Tochter:** Du willst unbedingt Kirmes besuchen, die dieses Wochenende stattfindet. Erzähle welche Attraktionen oder Karussells du unbedingt besuchen sollst. In deiner Rede benutze Redemittel von der Seite 38. Arbeitsbuch (см. Приложение 5).
- **Die Mutter:** Du willst unbedingt Kirmes besuchen, die dieses Wochenende stattfindet, aber keine Karussells oder Attraktionen, sondern Café. Erzähle warum du meinst, dass das der beste Ort um die Wochenende zu verbringen ist. In deiner Rede benutze Lexik von der Seite 46 Lehrbuch (см. Приложение 5).
- **Der Vater:** Du willst keine Kirmes besuchen sondern einfach raus in die Natur. Da gibt es auch viel Interessantes zu tun (sieh Seite 35-36 Arbeitsbuch).
- **Der Sohn:** Du willst in keinem Fall irgendwohin fahren. Du meinst, dass zuhause bleiben am besten ist. Erzähl was du am liebsten machen würde (Computerspielen oder so was).

Ход игры

Этап	Время	Действия учителя
Приветствие	1 минута	Учитель приветствует учащихся, напоминает тему сюжетно-ролевой игры. У: „Guten Tag. heute haben wir ein Spiel zum Thema „Wochenende in meiner Familie“.
Общая установка	1 минута	Учитель напоминает общую установку игры.

		У: “Дома вы должны были придумать аргументы к предложенным вам ролям и подготовиться разыграть сцену за ужином“
Проведение игры	7 минут	Учитель не вмешивается в ход игры, либо, если это необходимо, берет на себя одну из ролей, направляя действия учащихся, если видит трудность с их стороны.
Подведение итогов игры	3 минут	По окончании игры учитель устно повторяет ошибки, сделанные во время игры и просит учащихся их скорректировать, дает рекомендации участникам.

Итоги игры: Игру „Wochenende in meiner Familie“ целесообразно провести на заключительном этапе изучения грамматического и лексического материала в рамках третьего раздела учебно-методического комплекса будет способствовать отработке и закреплению лексического материала по темам 3a „Der Tag an dem die Arbeit ruht“, 3b „Auf der Kirmes“, 3c „Immer, wenn ich die Freizeit habe“, 3d „Sonntagsbesuch“, а также развитию речевых умений говорения на немецком языке. Данная игра будет совершенствовать умения учеников в устной и письменной форме творчески использовать ранее изученный материал, а также развивать умение готовить собственные диалоги с опорой на заданные лексические средства и разыгрывать их.

Игра 7. „Die Qual der Wahl“.

Данная сюжетно-ролевая игра проводится в рамках темы 4 „Der Sport“, после изучения параграфов 4a „Sport macht Spaß“ и 4b „Alles für den Sport“. Содержанием данных подразделов является лексический материал по теме „Sport“, а также упражнения, нацеленные на развитие у учащихся умений словообразования, расширение их активного и потенциального словаря.

Замысел сюжетно-ролевой игры „Die Qual der Wahl“ отчасти основан на упражнении 4 „Eine Sportkarriere“ стр. 59 учебника: подросток хочет начать заниматься спортом, но пока, что не знает каким именно видом, поэтому он просит совета у своих родителей, друзей, знакомых.

Цель игры – развитие у учащихся речевых умений устного диалогового взаимодействия в рамках пройденных тем: „Sport macht Spaß“ и „Alles für den Sport“.

Образовательные задачи игры:

- 1) Развитие умения устного говорения в диалоге на немецком языке.
- 2) Употребление лексического материала по темам „Sport macht Spaß“ и „Alles für den Sport“ в диалоговом общении

Воспитательные задачи игры:

- 1) Содействие воспитанию интереса к иностранному языку как к средству общения между людьми.
- 2) Воспитание доброжелательное отношение учащихся друг к другу, к формам коллективного взаимодействия.
- 3) Развитие у учащихся интереса к спорту.

Развивающие задачи игры:

- 1) Развитие творческое мышление.
- 2) Развитие умения группового взаимодействия.
- 3) Развитие умений говорения в диалоговом взаимодействии.

Дидактические материалы: карточки с личной установкой для игроков, учебно-методический комплекс Mosaik 6.

Время проведения: 20 минут.

Количество участников в каждой из двух групп: 5-6

Роли для каждой из двух команд:

- 1) Главный герой (мальчик)
- 2) Отец ГГ.
- 3) Мать ГГ.
- 4) Брат ГГ.

5) Друг ГГ. 1

6) Друг ГГ. 2

Общая и личные установки участников составляются на немецком языке. Текст установок:

Общая установка игры:

- Ein Junge möchte unbedingt sporttreiben anzufangen, weiß aber nicht, welche Sportart gefällt ihm/ihr mehr.
- Er fragt seine Eltern, Geschwister und Freunde nach einem Rat
- Jeder der befragten soll der Hauptperson eine Sportart anbieten und seine Meinung begründen (benutzt dabei die Lexik auf den Seiten 47-52 Arbeitsbuch, und 54-57 Lehrbuch)

Личные установки участников игры:

- **Die Hauptperson:** Du möchtest unbedingt sporttreiben anzufangen, weiß aber nicht, welche Sportart gefällt ihm/ihr mehr. Frage deine Eltern nach einem Rat, und wähle endlich einen Sportart.
- **Der Vater:** Du willst, dass deinen Sohn ein starker Mann wird. Du sagst, das Boxen oder ein anderer Kampfsport die beste Wahl ist. Argumentiere deine Meinung, benutze dabei Redemittel auf der Seite 47 Arbeitsbuch. (см. Приложение 6)
- **Die Mutter:** Du meinst, dass Boxen oder Fußball zu gefährlich für deinen Sohn sind, und willst dass er lieber etwas Leichteres probiert. Wähle Sportart, die nach deiner Meinung gar nicht gefährlich ist, du begründest deine Meinung.
- **Der Bruder:** Du bist ein Fußballfan/Hockey, du willst, dass dein Bruder auch dabei ist. Argumentiere deine Meinung, benutze dabei Redemittel auf der Seite 47 Arbeitsbuch. (см. Приложение 6)
- **Der Freund 1:** Du magst am besten die Sommersportarten. Wähle einen Sommersport und erzähle davon dem Haupthelden.

- **Der Freund 2:** Du magst am besten die Wintersportarten. Wähle einen Wintersport und stelle ihn dem Haupthelden dar.

Примерный вариант диалога участников:

- **Der Sohn:** Vati, ich will unbedingt einen Sport treiben, weiß aber nicht welche. Hilf mir, bitte!
- **Der Vater:** Ich glaube Boxen ist eine Sportart für den echten Mann. Boxen entwickelt gute Reaktion am besten, und hilft kräftig sein. Ich glaube kämpfen soll jeden Mann lernen.
- **Der Sohn:** Okay, danke Papa, ich denke mir darüber nach.

Ход игры

Этап	Время	Действия учителя
Приветствие	1 минута	Учитель приветствует учащихся, напоминает тему сюжетно-ролевой игры. У: „Guten Tag. heute haben wir ein Spiel. Es heißt „Die Qual der Wahl“
Ввод в игру	2 минуты	У: „Es gibt so viele Sportarten. Und auch viele von euch treiben eine Sportart. Aber wer kann wählen welche Sportart der beste ist“ ...
Общая установка	2 минуты	Учитель напоминает общую установку игры. У: “ Ein Junge möchte unbedingt sportreiben anzufangen, weiß aber nicht, welche Sportart gefällt ihm/ihr mehr. Er fragt seine Eltern, Geschwister und Freunde nach einem Rat...“
Проведение игры	20 минут	Учитель в ход игры. Направляет действия учащихся, если видит трудность с их стороны.
Подведение итогов игры	5—7 минут	По окончании игры учитель устно повторяет ошибки, сделанные во время игры и просит учащихся их скорректировать, дает рекомендации участникам. Проводится рефлексия: понравилась и игра, что можно бы сделать лучше?

Ознакомления с личными установками производится заранее, за не-

сколько дней до проведения самой игры.

Предварительная раздача установок позволяет учащимся ознакомиться с их персонажами, выучить текст и задать учителю вопросы. В случае, если количество учеников превышает 12 человек либо меньше этого количества предлагается варьировать количество второстепенных ролей (Freunde).

Итоги игры: Данная игра будет способствовать вовлечению учащихся в общение на иностранном языке, созданию условий для использования пройденной лексики по теме „Sport“ . Проведение сюжетно-ролевой «Die Qual der Wahl» будет способствовать развитию доброжелательных взаимоотношений в коллективе. Диалоговое взаимодействие учеников способствует развитию речевого навыка говорения на немецком языке.

Игра 8. „Ein Mannschaftsspiel“

Сюжетно-ролевая игра „Ein Mannschaftsspiel“ проводится на завершающем этапе изучения темы 4 „Sport“, а именно после проработки параграфов 4a „Sport macht Spaß“, 4b „Alles für den Sport“, 4c „Sport in Daten“ и 4d „Ein Mannschaftsspiel“. Содержанием данных параграфов является лексический материал необходимый участникам. Грамматические упражнения раздела 4c, направлены на повторение участниками временных форм глаголов.

Ролевая игра „Ein Mannschaftsspiel“ разработана на основе задания 1e. стр. 65 учебника. Замысел игры: После прочтения текста задания 1 стр. 64-65 учебника. Ученики в группах по 5 человек выполняют задание 1e, которое заключается в том, чтобы учащиеся завершили неоконченную историю (см. Приложение 8). Финальная часть рассказа являет собой разговор игроков и тренера футбольной команды. Ученикам предлагается распределить роли действующих лиц внутри группы и инсценировать историю. Ознакомления с личными установками производится заранее, за несколько дней до проведения самой игры. Предварительная раздача установок позволяет учащимся оз-

накомиться с их персонажами, выучить текст роли и задать учителю вопросы.

Цель игры – развитие речевых умений устного диалогового взаимодействия в рамках пройденных тем: „Sport macht Spaß“, „Alles für den Sport“, „Sport in Daten“ и „Ein Mannschaftsspiel“

Образовательные задачи игры:

- 1) Закрепить лексический материал по теме „Sport
- 2) Развитие речевых умений говорения на немецком языке.

Воспитательные задачи игры:

- 1) Вызвать интерес учащихся к различным аспектам жизни школьников в Германии.
- 2) Воспитывать доброжелательное отношение учащихся друг к другу, учить проявлять сочувствие к проблемам других людей.
- 3) Развитие у учащихся интереса к спорту.

Развивающие задачи игры:

- 1) Развить умение делать предположения относительно причин событий указанных в тексте.
- 2) Развить умение прогнозировать развитие сюжета на основе части рассказа

Дидактические материалы: учебник и рабочая тетрадь Mosaik 6, карточки с личными установками.

Время проведения: 5-7 минут.

Количество участников в каждой из двух групп: 5

Роли:

- 1) Тренер
- 2) Марк
- 3) Бенни
- 4) Яспер
- 5) Аксель

Общая установка игры:

- Axel, Marc, Jasper und Benny haben sehr gut gespielt, und jeder von ihnen meint, dass er die besten Leistungen gezeigt hat.
- Nehmt die Rollen von Jedem der Spieler und des Trainers und spielt das Gespräch auf dem Trainerbank ab.
- Findet Argumente für den Spieler im Text 1 auf der Seite 63.

Личные установки участников:

- **Trainer:** Du hast gesehen, dass alle von vier Jungen sich gut gezeigt haben. Aber, es waren auch Nachteile im Spiel, besonders bei Marc. Teile deine Erfahrungen mit den Jungen und wähle den besten Spieler.
- **Marc:** Du hattest den längsten Ballbesitz, also hast du auch mehr Torschüsse als die anderen gespielt. Und viel mehr. Du bist der beste Spieler dieses Spiels, argumentiere es, benutze dabei den Text auf der Seite 63.
- **Jasper:** Du bist gar nicht der Letzter. Du hast am meisten Bälle abgepielt und hast deinen Beitrag geleistet, argumentiere es benutze dabei den Text auf der Seite 63.
- **Benny:** Alle wissen dass, du der beste Spieler bist, aber sowieso musst du es argumentieren benutze dabei den Text auf der Seite 63.
- **Axel:** Du bist der Kapitän dieses Teams. Deine Leistung hat die Mannschaft zum Sieg geführt.

Ход игры

Этап	Время	Действия учителя
Приветствие	2 минуты	Учитель приветствует учащихся, напоминает тему сюжетно-ролевой игры. У: „Guten Tag. heute haben wir ein Spiel zum Thema „Ein Mannschaftsspiel“.
Общая установка	2 минуты	Учитель напоминает общую установку игры. У: “ Axel, Marc, Jasper und Benny haben sehr gut gespielt, und jeder von ihnen meint, dass er die besten Leistungen gezeigt hat. Nehmt die Rollen von Jedem der Spieler und des Trainers und spielt das Gespräch auf der Trainerbank ab...”

Проведение игры	5-7 минут	Учитель не вмешивается в ход игры, либо, если это необходимо, берет на себя одну из ролей, направляя действия учащихся, если видит трудность с их стороны.
Подведение итогов игры	5 минут	По окончании игры учитель устно повторяет ошибки, сделанные во время игры и просит учащихся их скорректировать, дает рекомендации участникам.

Итоги игры: Данная игра будет способствовать вовлечению учащихся в общение на иностранном языке, созданию условий для использования пройденной лексики по теме „Sport“, а также закреплению грамматического материала, связанного с изучением временных форм глаголов. Проведение сюжетно-ролевой „Ein Mannschaftsspiel“ будет способствовать развитию доброжелательных взаимоотношений в коллективе. Диалоговое взаимодействие учеников способствует развитию речевого навыка говорения на немецком языке.

Игра 9 „Die deutschsprachigen Länder“

Семья собирается на отдых в Европу но пока не может решить куда именно. Они обращаются в агентство, занимающееся туристическими поездками из России в немецкоговорящие страны. У членов семьи есть свои предпочтения, в плане достопримечательностей, например, отец хочет посетить различные музеи, дочь интересуется природой и историческими местами, мать хочет посетить местные магазины, сыну нравится активный отдых и он ищет места занятий спортом. Тур-агентам предстоит ответить на вопросы клиентов и предоставить им необходимую информацию. Каждый тур-агент заинтересован, чтобы выбрали представленную им страну, ему нужно заинтересовать каждого члена семьи.

Подготовка к сюжетно-ролевой игре осуществляется путем ознакомления учащихся с материалом темы 5 „Die deutschsprachigen Länder“. Параграфы 5a „Die deutschsprachigen Länder“, 5b „Deutsche Bundesländer, 5d „das Bundesland Bayern“ содержат информацию о немецкоговорящих странах и федеральных землях Германии. Упражнения параграфа 5c „Zahlen. Zahlen“ направлены на активизацию использования учащимися количественных числительных и степеней сравнения прилагательных, которые пригодятся им при описании страны или федеральной земли.

Цель игры – развитие речевых умений устного диалогового взаимодействия в рамках темы: „Die deutschsprachigen Länder“.

Образовательные задачи игры:

- 1) Развитие умения устного говорения в диалоге на немецком языке.
- 2) Употребление лексического материала по темам: „Die deutschsprachigen Länder“
- 3) Закрепление использования учащимися количественных числительных и степеней сравнения прилагательных.

Воспитательные задачи игры:

- 1) Содействие воспитанию интереса к иностранному языку как к средству общения между людьми.
- 2) Развитие интереса к странам изучаемого языка
- 3) Расширение сведений учащихся о странах изучаемого языка

Развивающие задачи игры:

- 1) Развитие у учащихся умений читать краткое сообщение и извлекать из него необходимую информацию
- 2) Развитие умения группового взаимодействия.
- 3) Развитие навыков спонтанной речи в диалоговом взаимодействии.

Дидактические материалы: карточки с личной установкой для игроков, лист с информацией о стране для тур-агентов.

Время проведения: 20 минут.

Количество участников: 9 (Может варьироваться в зависимости от количества учеников)

Роли:

- 1) Отец
- 2) Мать
- 3) Ребенок 1
- 4) Ребенок 2
- 5) Ребенок 3
- 6) Тур-агент поездки Екатеринбург-Бавария
- 7) Тур-Агент поездки Екатеринбург-Австрия
- 8) Тур-Агент поездки Екатеринбург-Швейцария
- 9) Тур-Агент поездки Екатеринбург-Баден-Вюртемберг

Общая и личные установки участников составляются на немецком языке. Текст установок:

Общая установка игры:

- Eine russische Familie plant eine Reise in eines der deutschsprachigen Europaländer, weiß aber noch nicht in welches.
- Jeder der Familienmitglieder hat seine Eigenen Vorstellungen vor dieser Reise.
- Die Reiseagenten geben den Mitgliedern der Familie alle nötige. Informationen über die Länder, oder Bundesländer.
- Jeder Reiseagent vertritt ein bestimmtes Reiseziel und will, dass unbedingt dieses gewählt wird.

Личные установки участников

- Der Vater. Deine Frau und Kinder wollen in eines der deutschsprachigen Länder reisen. Im Unterschied zu denen ist es dir egal wohin zu fahren, Frage jeden der Familienmitglieder danach, was erwartet er von der Reise, welche Reiseziele er hat. Höre den Reiseagenten an und triff die Entscheidung

- Die Mutter. Vor allem möchtest du die Natur genießen. Du weißt, dass es in allen der vorgestellten Länder was anzuschauen gibt. Frage die Reiseagenten danach, wo die Natur am schönsten ist?
- Das Kind 1. Du magst Sport, besonders im Freien. Du weißt, dass es in diesen Ländern verschiedene Möglichkeiten gibt Sport zu treiben, frage die Reiseagenten danach.
- Das Kind 2. Dein Reiseziel sind Spezialitäten. Du magst die europäische Küche, und wartest mit Ungeduld darauf, was Leckeres zu essen. Frage die Reiseagenten, welches besondere Gericht gibt es da?
- Das Kind 3. Du bist sehr von der Geschichte des alten Europas begeistert, deswegen möchtest du vor allem, solche Sehenswürdigkeiten besichtigen, wie Museen, Schlösser, historische Gebäude. Frage die Reiseagenten danach, was Besonderes in diesen Orten gibt?
- Der Reiseagent „Jekaterinburg-Bayern“: Du willst, dass die Familie unbedingt dein Angebot auswählt. Sei bereit die Fragen über das Bundesland zu beantworten. Alle nötige Information findest du in deinem Guide (см. Данные о федеральных землях).
- Der Reiseagent „Jekaterinburg-Österreich“: Du willst, dass die Familie unbedingt dein Angebot auswählt. Sei bereit die Fragen über das Land zu beantworten. Alle nötige Information findest du in deinem Guide (см. Данные о федеральных землях).
- Der Reiseagent „Jekaterinburg-die Schweiz“: Du willst, dass die Familie unbedingt dein Angebot auswählt. Sei bereit die Fragen über das Land zu beantworten. Alle nötige Information findest du in deinem Guide (см. Данные о федеральных землях).
- Der Reiseagent „Jekaterinburg-Baden-Württemberg“: Du willst, dass die Familie unbedingt dein Angebot auswählt. Sei bereit die Fragen über das Bundesland zu beantworten. Alle nötige Information findest du in deinem Guide (см. Данные о федеральных землях).

Данные о федеральных землях:

Das Bundesland Bayern.

1. Die sportlichen Möglichkeiten:

Bayern ist ein hochentwickeltes Bundesland und es gibt hier natürlich auch viele Möglichkeiten sportzutreiben. Vor allem gibt es da mehrere Skisportstation in den bayerischen Alpen.

2. Die Natur:

Bayern ist durch landschaftliche Schönheit bekannt. Die bayerischen Alpen mit der Zugspitze, Deutschlands höchsten Berg, sind das beliebteste Reiseziel für die Touristen.

3. Spezialitäten:

Die bayerische Küche ist weltweit bekannt. Sie ist geprägt von traditionellen, bäuerlichen Rezepten. Viel Fleisch, vor allem Braten, Knödel und Mehlspeisen kennzeichnen die deftige Küche des Südens von Deutschland.

4. Historische Sehenswürdigkeiten:

Zu den historischen Sehenswürdigkeiten des Bundeslandes Bayern gehören: Würzburger Residenz, Altstadt von Rothenburg ob der Tauber, Marienplatz in München, Regensburger Altstadt, Bamberger Altstadt, Schloss Nymphenburg und natürlich die Perle des Süddeutschlands Schloss Neuschwanstein.

Das Bundesland Baden-Württemberg.

1. Die sportlichen Möglichkeiten:

Baden-Württemberg ist ein hochentwickeltes Bundesland und es gibt hier natürlich auch viele Möglichkeiten sportzutreiben. Du empfählst deiner Familie Rafting & Canyoning in Stein am Rhein: „beim Rafting werden Sie in einem Schlauchboot einen wilden Fluss hinuntertreiben und gemeinsam mit Ihren Freunden versuchen, allen Hindernissen auszuweichen!

2. Die Natur

Das Bundesland Baden-Württemberg ist vor allem durch den Schwarzwald

bekannt. Zwischen den Bergen des Südschwarzwaldes verbergen sich zahlreiche Täler und Schluchten. Von der Kraft des Wassers geformt, sind sie häufig sehr naturbelassene Landschaftsformen mit einer ganz besonderen Flora und Fauna.

3. Spezialitäten:

Baden-Württemberg ist die Heimat von Spätzle, Schwarzwälder Schinken, Zibärte oder Essigpralinen. Eine zentrale Bedeutung haben Spätzle oder Maultaschen. Aber auch gehaltvolle Suppen, Kartoffelgerichte und Eintöpfe sind typisch für die schwäbische Küche.

4. Historische Sehenswürdigkeiten:

Zu den historischen Sehenswürdigkeiten des Bundeslandes Baden-Württemberg gehören: Burg Hohenzollern, Schloss Lichtenstein, Das Ulmer Münster und Das Keltenmuseum Heuneburg.

Österreich

1. Die sportlichen Möglichkeiten:

Österreich ist ein hochentwickeltes Land und es gibt hier natürlich auch viele Möglichkeiten sportzutreiben. Die österreichische Alpen bieten perfekte Bedingungen zum skifahren & snowboarden und alles was das Wintersportler-Herz begehrt!“

2. Die Natur

Außer natürlich Alpen ist österreichische Natur durch zahlreiche Parks bekannt. 47 Naturparks - jeder für sich einzigartig - und 6 Nationalparks sowie einige Naturlehrpfade laden Sie ein, sich in und mit der Natur zu erholen und unterschiedlichste Naturlandschaften kennenzulernen.

3. Spezialitäten:

Österreich ist eine kulinarische Reise wert. Die reiche Natur der Alpenrepublik liefert die Grundlage für viele typische Rezepte. Die Zubereitungsarten sind meist einfach und bäuerlichen Ursprungs und die ländlichen Zutaten wie Fleisch, Käse und Kartoffeln von hoher Qualität.

4. Historische Sehenswürdigkeiten:

Zu den historischen Sehenswürdigkeiten Österreichs gehören: Hofburg und Schatzkammer, Stift Melk, Schloss Belvedere, Römerstadt Carnuntum, und natürlich der weltbekannte Schloss Schönbrunn.

Die Schweiz

1. Die sportlichen Möglichkeiten:

Die Schweiz ist ein hochentwickeltes Land und es gibt hier natürlich auch viele Möglichkeiten sportzutreiben. In der Schweiz gibt es zahlreiche Pfade und Waldfahrte die ideal für Radfahren sind.

2. Die Natur:

Moore, Seen, Schluchten und Berge: Die Landschaften der Schweiz sind so schön wie vielseitig. Aber die Hauptziel der Touristen sind die herrliche Alpen.

3. Spezialitäten:

Was kommt euch als erstes in den Sinn, wenn ihr gefragt werdet, was man in der Schweiz so typisches isst? Bei mir sind es ganz klar Käse und Schoggi. Und natürlich Fondue!

4. Historische Sehenswürdigkeiten:

Zu den historischen Sehenswürdigkeiten der Schweiz gehören: Burgen von Bellinzona, Schloss Chillon am Genfer See, Spalentor in basel, Großmünster in Zürich.

Ход игры

Этап	Время	Действия учителя
Приветствие	1 минута	Учитель приветствует учащихся, напоминает тему сюжетно-ролевой игры. У: „Guten Tag. heute haben wir ein Spiel zu dem Thema „Die deutschsprachigen Länder“.
Ввод в игру	2 минуты	У: “ Eine russische Familie plant eine Reise in eines der deutschsprachigen Europaländer, weiß aber noch nicht in wel-

		ches. Jeder der Familien Mitglieder hat seine Eigene Vorstellungen dieser Reise...”
Общая установка	2 минуты	Учитель напоминает общую установку игры. У: “Дома вам нужно было создайте две группы, каждая из которых будет книжным издательством...”
Проведение игры	20 минут	Учитель записывает ошибки учащихся на листе бумаги, не вмешивается в ход игры. Направляет действия учащихся, если видит трудность с их стороны.
Подведение итогов игры	5—7 минут	По окончании игры учитель устно повторяет ошибки, сделанные во время игры и просит учащихся их скорректировать, дает рекомендации участникам. Проводится рефлексия: понравилась и игра, что можно бы сделать лучше?

Ознакомления с личными установками производится заранее, за несколько дней до проведения самой игры. Предварительная раздача установок позволяет учащимся ознакомиться с их персонажами, выучить текст и задать учителю вопросы.

Итоги игры: Данная игры будет способствовать вовлечению учащихся в общение на иностранном языке, созданию условий для использования пройденной лексики по теме „die deutschsprachigen Länder“, а также закреплению использования учащимися количественных числительных и степеней сравнения прилагательных. Проведение сюжетно-ролевой „die deutschsprachigen Länder“ будет способствовать расширению сведений учащихся о странах изучаемого языка и прежде всего развитию умения диалогового общения на немецком языке.

Игра 10. „Urlaub in Bayern“

Ролевую игру „Urlaub in Bayern“ целесообразно провести на завершающем этапе изучения темы 5 „Die deutschsprachigen Länder“, а именно после проработки параграфов 5a „Die deutschsprachigen Länder“, 5b „Deutsche Bundesländer“, 5d „Das Bundesland Bayern“. Содержанием данных параграфов является лексический материал необходимый участникам, а также сведения о федеральной земле Бавария.

Данная сюжетно-ролевая игра было разработана на основе текста „Das Bundesland Bayern“ со стр. 73 учебника, и направлена на расширение кругозора учащихся. Уроку предшествующему ролевой игре, ученики знакомятся с достопримечательностями федеральной земли Бавария при помощи материала учебника, а также дополнительных дидактических материалов (см. Данные о федеральной земле Бавария). Замысел игры следующий: Семья (мама, папа, дети) собираются на недельный отпуск в Баварию. Им нужно составить план на неделю, какие места им хотелось бы посетить.

Цель игры – Отработка и закрепление грамматического и лексического материала по темам „ Die deutschsprachigen Länder “, „Deutsche Bundesländer“, „Das Bundesland Bayern“.

Образовательные задачи игры:

1) Расширение лексического запаса школьников по теме «Das Bundesland Bayern»

Воспитательные задачи игры:

- 1) Развить способность работы учащихся в малых группах
- 2) Познакомить учащихся с особенностями культуры страны изучаемого языка на материале, изучаемом в теме 3 „Die deutschsprachige Länder“
- 3) Расширение кругозора учащихся

Развивающие задачи игры:

- 1) Развивать умение в письменно и устной форме рассказывать о поездке в отпуск.
- 2) Развивать умение готовить собственные диалоги с опорой на заданные лексические средства и разыгрывать их.

Дидактические материалы: учебник и рабочая тетрадь учебно-методического комплекса Mosaik 6. Вспомогательный раздаточный материал с дополнительными сведениями к личностным установкам участников данной игры.

Время проведения: 9-11 минут.

Количество участников в каждой группе: 3 или более (в зависимости от количества учеников).

Роли:

- 1) Vater
- 2) Mutter (Café)
- 3) Sohn. (Am Computer sitzen)
- 4) Tochter (Kirmes)

Общая установка игры:

- Die Familie sammelt sich beim Abendessen.
- Sie wollen in Urlaub nach Bayern für eine Woche fahren.
- Der Vater möchte wissen, was die Familie über die Bayern weiß, und wohin die Mitglieder wollen.
- Bildet ihr die Gruppen von 4 Personen, und spielt eine solche Szene. Benutzt dabei Redemittel aus dem Text Seite 50 Lehrbuch.

Личные установки участников игры:

- **Die Tochter:** Du interessiert dich für das Altertum, und willst allerdings Schloss Neuschwanstein besuchen. Erzähl deiner Familie über die Geschichte bayerischen Schlosses, und warum es sehenswert ist. Bei der Vorbereitung benutze das Material (см. Данные о федеральной земле Бавария).
- **Die Mutter:** Das war deine Idee Bayern zu besuchen. Erzähl den anderen kurz über Bayern, wo es liegt, an was grenzt und worüber es bekannt ist. Bei der Vorbereitung benutze das Material (см. Данные о федеральной земле Бавария).

- **Der Vater:** Du weißt fast nichts über Bayern. Frage deine Familie darüber nach, was sie über Bayern wissen, und was sie da zu tun wollen.
- **Der Sohn:** Der Sport im Freien ist dein Reiseziel. Erzähl deinem Vater über die Natur des Landes und welche sportlichen Möglichkeiten gibt es da. Bei der Vorbereitung benutze das Material (см. Данные о федеральной земле Бавария).

Данные о федеральной земле Бавария:

Für die Mutter.

Bayern ist das größte, älteste und südlichste Bundesland von Deutschland. Der Freistaat Bayern ist eines der 16 Länder in Deutschland und liegt in dessen Südosten. Mit mehr als 70.500 Quadratkilometern ist es das flächenmäßig größte und mit rund 12,8 Millionen Einwohnern nach Nordrhein-Westfalen das zweitbevölkerungsreichste Bundesland. Der Freistaat hat im Süden Anteil am Hochgebirge der Ostalpen und dem bis zur Donau reichenden flachen Alpenvorland einschließlich der Schotterebene. Nördlich der Donau bestimmen Mittelgebirge wie etwa der Bayerische Wald, das Fichtelgebirge oder die Schichtstufen der Fränkischen und Schwäbischen Alb das Landschaftsbild. Größte Stadt Bayerns ist die Landeshauptstadt und Millionenmetropole München.

Für den Vater.

Fragen: Wo liegt Bayern? Welche Stadt ist das Hauptstadt von Bayern? Wie groß ist Bayern? An was grenzt Bayern? Was wollen die Mitglieder deiner Familie da besuchen?

Für den Sohn.

Du willst vor allem Bayerische Alpen erklettern, und vielleicht einen Fluss abfahren. Erzähl deiner Familie über die Natur und die Sportmöglichkeiten in Bayern. Bayern ist durch landschaftliche Schönheit bekannt. Die bayerischen Alpen mit der Zugspitze, Deutschlands höchsten Berg, sind das beliebteste Reiseziel für die Touristen. Bayern ist ein hochentwickeltes Bun-

desland und es gibt hier natürlich auch viele Möglichkeiten sportzutreiben. Vor allem gibt es da mehrere Skisportstation in den bayerischen Alpen. Die bayerischen Alpen bieten perfekte Bedingungen zum skifahren & snowboarden und alles was das Wintersportler-Herz begehrt!“ Du empfählst deiner Familie Rafting & Canyoning in Stein am Main: „beim Rafting werden Sie in einem Schlauchboot einen wilden Fluss hinuntertreiben und gemeinsam mit Ihren Freunden versuchen, allen Hindernissen auszuweichen“

Für die Tochter:

Bayern kann auf eine über 1000 Jahre alte Kultur- und Geistesgeschichte zurückblicken. Laut Artikel 3 der Verfassung des Freistaates Bayern ist Bayern ein Kulturstaat. Der Freistaat Bayern fördert in seinem Haushalt 2003 Kunst und Kultur mit jährlich über 500 Millionen Euro, zusätzlich kommen erhebliche Leistungen der bayerischen Kommunen und privater Träger hinzu. Zu den historischen Stadtkernen gehören neben den großen Städten auch Rothenburg ob der Tauber, Dinkelsbühl, Straubing und Nördlingen.

Ход игры

Этап	Время	Действия учителя
Приветствие	1 минута	Учитель приветствует учащихся, напоминает тему сюжетно-ролевой игры. У: „Guten Tag. heute haben wir ein Spiel zum Thema „Urlaub in Bayern“.
Общая установка	1 минута	Учитель напоминает общую установку игры. У: “ Die Familie sammelt sich beim Abendessen. Sie wollen in Urlaub in Bayern für eine Woche fahren...”
Проведение игры	7 минут	Учитель не вмешивается в ход игры, либо, если это необходимо, берет на себя одну из ролей, направляя действия учащихся, если видит трудность с их стороны.
Подведение итогов игры	3 минут	По окончании игры учитель устно повторяет ошибки, сделанные во время игры и просит учащихся их скоррек-

		тировать, дает рекомендации участникам.
--	--	---

Итоги игры: Игру „Urlaub in Bayern“ целесообразно провести на заключительном этапе изучения грамматического и лексического материала в рамках пятого раздела учебно-методического комплекса будет способствовать отработке и закреплению лексического материала по темам 5a „Die deutschsprachigen Länder“, 5b „Deutsche Bundesländer“, 5d „Das Bundesland Bayern““. Данная игра будет способствовать диалогической речи учащихся на немецком языке. Данная игра будет совершенствовать умения учеников в устной и письменной форме творчески использовать ранее изученный материал, а также развивать умение готовить собственные диалоги с опорой на заданные лексические средства и разыгрывать их.

Игра 11 Ökologische Probleme

Подготовкой к ролевой игре „Ökologische Probleme“ служит проработка материалов всех четырех разделов темы „Umwelt“. Содержанием данных подразделов является лексический материал по темам „Unsere Umwelt ist im Gefahr“, „Rund um die Umwelt“, „Müll, ein Berg von Problemen“, „Was passiert wenn?“ и „Umweltschutz fängt bei jedem an“. Задания раздела 6a направлены на развитие у учащихся умения дифференцировать причины и последствия негативного воздействия на окружающую среду. Раздел 6b направлен, прежде всего, на расширение лексического запаса школьников и совершенствование у них навыка употребления новой лексики в собственных высказываниях. Упражнения раздела 6с имеют грамматическую направленность.

Цель игры – развитие у учащихся речевых умений устного диалогового взаимодействия в рамках пройденных тем.

Образовательные задачи игры:

- 1) Развивать коммуникативную компетенцию учащихся.

- 2) Повторить лексический материал по теме “Ecology”.
- 3) Отработать речевые клише и образцы поведения в ситуациях иноязычного общения.

Воспитательные задачи игры:

- 1) Воспитание интереса к иностранному языку как к средству общения между людьми.
- 2) Развитие умения отстаивать свою точку зрения
- 3) Воспитание равнодушного отношения к проблемам окружающей среды.

Развивающие задачи игры:

- 1) Развитие внимания, мышления, памяти.
- 2) Развитие умения группового взаимодействия, умения вести диалог.

Дидактический материал: карточки с личной установкой для игроков.

Время проведения: 30-40 минут.

Участники игры:

1. Женщина, мать двоих детей;
2. Пожилая женщина;
3. Богатый мужчина, владелец собственного дома;
4. Министр экологии региона;
5. Мэр города;
6. Бизнесмен;
7. Инженер;
8. Эколог;

Общая установка игры:

- Die Regierung der Stadt wird eine neue Textilfabrik in der Stadt bauen.
- Viele Bewohner sind dagegen, das führt zu dem Konflikt zwischen ihnen und der Regierung
- Beide Seiten treffen sich im Gericht, und jede hat seine Argumente. Aber das letzte Wort hat Umweltminister.

Личные установки участников:

1. Du bist eine Frau, hast 2 Kinder und wohnst in einem mehrstöckigen Gebäude in diesem Bezirk. Erkläre dem Bürgermeister deine Situation.
2. Du bist eine alte Frau, die in der Nähe der geplanten Fabrik wohnt. Du hast Gesundheitsprobleme, und die Ausstattung der Fabrik kann sie erschweren.
3. Du bist ein wohlständiger Mann, wer in seinem Einfamilienhaus in der Nähe der zukünftigen Fabrik wohnt. Du willst keinesfalls den Qualm der Fabrik aus deinem Fenster beobachten.
4. Du bist der Umweltminister, du musst all die Leute anzuhören und dann eine Entscheidung treffen.
5. Du bist der Bürgermeister dieser Stadt. Du meinst, dass die Ausstattung der Fabrik sei der Wirtschaft der Stadt behilflich. Du hast die Macht, überzeuge den Umweltminister, dass die Fabrik mehr Vorteile, als Nachteile hat.
6. Du bist ein Geschäftsmann, der diese Fabrik zu bauen plant. Du meinst, dass es mehrere Arbeitsplätze für die Einwohner garantiert.
7. Du bist der Ökologe. Du musst erzählen, welche Konsequenzen hat die Ausstattung der Fabrik für die Ökologie.
8. Du bist Journalist. Du musst alle Seiten befragen, und ihre Meinungen erfahren.

Ход игры

Этап	Время	Действия учителя
Приветствие	1—2 минуты	Учитель приветствует учащихся, напоминает тему сюжетно-ролевой игры. У: „Guten Tag. heute haben wir ein Spiel zum Thema „Ökologische Probleme“
Ввод в игру	5 минут	У: „Die Fabriken, Werke und andere Industrielle Ausstattungen haben unser Leben erleichtert. Aber die Industrieabfälle sind sehr schädlich für die Ökologie und unsere Gesundheit“
Общая установка	3 минут	Учитель напоминает общую установку

		игры. У: “Die Regierung der Stadt wird eine neue Textilfabrik in der Stadt aufbauen. Viele Bewohner sind dagegen, das führt zu dem Konflikt zwischen sie und die Regierung Beide Seiten treffen sich im Gericht, und jede hat seine Argumente. Aber das letzte Wort hat Umweltminister.”
Проведение игры	20 минут	После начала игры учитель не вмешивается в ход игры, письменно отмечает ошибки. и направляет процесс игры при возникновении трудностей с самоорганизацией учащихся.
Подведение итогов игры	7—10 минут	По окончании игры учитель устно повторяет ошибки, сделанные во время игры и просит учащихся их скорректировать, дает рекомендации участникам. Проводится рефлексия: понравилась и игра, что можно бы сделать лучше?

Итоги игры: Данная игры будет способствовать вовлечению учащихся в общение на иностранном языке, созданию условий для использования пройденной лексики по теме „Umwelt“ . Проведение сюжетно-ролевой «Ökologische Probleme» будет способствовать воспитанию равнодушного отношения к проблемам окружающей среды. Диалоговое взаимодействие учеников способствует развитие речевого умения говорения на немецком языке.

Игра 12 „Das Ökologische Forum“

Сюжетно-ролевая игра „Das Ökologische Forum“ проводится на основе темы 6 „Die Umwelt“. Материал раздела 6a „Unsere Umwelt ist im Gefahr“ направлен на развитие учащихся умения дифференцировать причины и последствия негативного воздействия на окружающую среду. Раздел 6b „Müll, ein Berg von Problemen“ направлен, прежде всего, на расширение лексического запаса школьников по теме „Unsere Umwelt ist im Gefahr“, и совершенствования у них навыка употребления новой лексики в собственных высказываниях. Задания раздела 6c „Was passiert, wenn...“ направлен на закрепление уча-

щимися использования двучленных конструкция *nicht nur, sondern..., entweder ... oder....*

Данную ролевую игру целесообразно проводить после завершения работы с данными параграфами. Замысел игры заключается в следующем: По поводу экологических проблем в регионе был организован форум, на котором журналистам предлагается задавать вопросы по поводу экологической ситуации, а экспертам отвечать на них. Посредником между журналистами и экспертами является председатель. Он озвучивает тему данного мероприятия, а по окончанию делает вывод.

Цель игры – развитие у учащихся речевых умений устного диалогового взаимодействия в рамках пройденной темы: „Unsere Umwelt ist im Gefahr“

Образовательные задачи игры:

- 1) Развитие умения устного говорения в диалоге на немецком языке.
- 2) Употребление лексического материала по темам „Was passiert, wenn...“, „Unsere Umwelt ist im Gefahr“, „Müll, ein Berg von Problemen“ в диалоговом общении.
- 3) Закрепление использования грамматических конструкций *nicht nur, sondern..., entweder ... oder....*

Воспитательные задачи игры:

- 1) Содействие воспитанию интереса к иностранному языку как к средству общения между людьми.
- 2) Формирование внимательного отношения к проблемам защиты и сохранения окружающей среды

Развивающие задачи игры:

- 1) Развитие умения дифференцировать проблемы, связанные с защитой окружающей среды.
- 2) Высказывать в устной форме свои предложения по поводу того, что нужно делать для сохранения окружающей среды.

Время проведения: 30 минут.

Участники игры:

- 1) Der Vorsitzende
- 2) Der Journalist 1.
- 3) Der Expert 1.
- 4) Der Journalist 2.
- 5) Der Expert 2.
- 6) Der Journalist 3.
- 7) Der Expert 3.

Дидактические материалы: карточки с личной установкой для игроков, учебно-методический комплекс Mosaik 6.

Общая установка игры:

- Jährlich wird die Umwelt mit Schadstoffen verschmutzt. Industrie und Verkehr produzieren schädliche Gase. Deosprays, Haarsprays und Lacksprays enthalten giftige Treibgase. Die Treibgase bauen die Ozonschicht ab. Die Luft- und Wasserverschmutzung verursachen Aussterben von Tieren.
- Auch in unserer Region gibt es viele ökologische Probleme. Um diese Probleme zu besprechen wurde spezielles Forum organisiert, wo die Experten auf die Fragen der Journalisten über die ökologischen Probleme antworten und eine Lösung anbieten sollen.

Личные установки участников игры:

Journalist 1.

- Du bist Journalist und interessierst dich für das Problem der Wasserverschmutzung. Es ist dir bekannt geworden, dass das Wasser im Fluss, der in der Nähe der Stadt durchfließt nicht mehr für Baden passt. Und früher gilt dieses Wasser für das reinste im Land.
- Du hast rausgefunden, dass das lokale Metallwerk im Laufe der Jahren Giftige Abwässer in den Fluss einleitet. Deswegen war die hiesige Fauna sehr beschädigt, viele Fische sind gestorben. Das giftige Was-

ser ist nicht nur für die Natur schädlich, sondern das Leben der Menschen in Gefahr bringt.

- Du willst wissen welche Maßnahmen für die Lösung dieses Problems getroffen werden.

Experte 1.

- Du heißt..., Du bist Experte für das Problem der Wasserverschmutzung in der Region. Es ist dir bekannt, dass der Zustand des Wassers in den hiesigen Flüssen sehr schlecht ist.
- Du erklärst den Journalisten, dass es unmöglich ist die Tätigkeit des Werkes zu stoppen, aber es soll natürlich die Abfälle filtriert. Du hast der Verwaltung eine Anweisung erteilt: entweder wird das neue Filtrationssystem schon in diesem Jahr installiert, oder wird die Tätigkeit des Werks gestoppt.

Journalist 2.

- Du bist ein Journalist und interessierst dich für das Problem der Bodenverschmutzung. Es ist dir bekannt geworden, dass die Lage des hiesigen Waldparks in den letzten Jahren sehr nach unten geschraubt ist. Viele Pflanzen und Bäume sind ausgestorben.
- Der Grund dafür ist ein großer Müllhaufen der in dem nicht erlaubten Ort liegt. Die Tonnen von Müll werden zerlegt und geraten in das Grundwasser, das durch den Naturpark fließt. Deswegen wurde nicht nur Flora, sondern auch Fauna beschädigt.
- Du willst wissen welche Maßnahmen werden für die Lösung dieses getroffen werden?

Experte 2.

- Du heißt..., Du bist Experte für das Problem der Bodenverschmutzung in der Region. Die Situation mit dem Müllhaufen ist dir gut bekannt.
- Du erklärst den Journalisten, dass dieses Problem schon bald gelöst werden soll. Es wird nicht nur dieser Müllhaufen liquidiert werden, sondern der Müll selbst soll im Nächsten aussortiert werden.
- Erzähle anhand der Seite 81 Lehrbuch über das neue System der Müllaussortierung.

Journalist 3.

- Du bist ein Journalist und interessierst dich für das Problem der Luftverschmutzung. Du willst die Aufmerksamkeit auf das Problem der Luftverschmutzung in der Region lenken.
- Die Chemiebetriebe in der Nähe der Stadt produzieren schädliche Abgase und verschmutzen dadurch die Luft, was nicht nur für die Qualität der Luft schädlich, sondern auch für die Ozonschicht. Die Treibgase bauen die Ozonschicht ab, die uns vor radioaktiven Strahlen schützt.
- Du willst wissen welche Maßnahmen werden für die Lösung dieses getroffen werden?

Experte 3.

- Du heißt..., Du bist Experte für das Problem der Luftverschmutzung in der Region. Du bist sehr um dieses Problem besorgt.
- Du erklärst den Journalisten, dass es unmöglich ist die Tätigkeit des Werkes zu stoppen, weil es für die Wirtschaft der Region sehr wichtig ist. Aber die Abgase soll natürlich filtriert. Du hast der Verwaltung eine Anweisung erteilt: entweder wird das neue Filtrationssystem

tem schon in diesem Jahr installiert, oder wird die Tätigkeit des Werks gestoppt.

- Du willst auch darauf achten, nicht nur Industrie, sondern auch Verkehr und Sprühdosen, die wir täglich gebrauchen, enthalten Treibgase.

Der Vorsitzende:

- Du bist der Vorsitzende dieses Ökologischen Forums. Du verkündest das Thema: *„Jährlich wird die Umwelt mit Millionen Schadstoffen verschmutzt. Industrie und Verkehr produzieren schädliche Gase. Deosprays, Haarsprays und Lacksprays enthalten giftige Treibgase. Treibgase bauen die Ozonschicht ab. Luft- und Wasserverschmutzung verursachen Aussterben von Tieren. Die Menschen werfen viel Müll weg. Müll enthält gefährliche Schadstoffe. Sie vergiften den Boden und das Wasser. Wir haben diesen Forum gesammelt um die wichtige Ökologische Fragen zu lösen“.*
- Frage die Journalisten die Reihe nach. Stelle die Experten vor.
- Ziehe das Fazit aus diesem Forum. Z.B: *„Die ökologischen Probleme in unserer Region sind sehr groß, aber es ist noch nicht zu spät die nötigen Maßnahmen zu treffen. Die Zukunft unseres Planet hängt von uns an.“*

Ход игры

Этап	Время	Действия учителя
Приветствие	1 минута	Учитель приветствует учащихся, напоминает тему сюжетно-ролевой игры. У: <i>„Guten Tag. heute haben wir ein Spiel. Es heißt „Das Ökologische Forum“</i>
Ввод в игру	2 минуты	У: <i>„Jährlich wird die Umwelt mit Schadstoffen verschmutzt. Industrie und Verkehr produzieren schädliche Gase.</i>

		<i>Deosprays, Haarsprays und Lacksprays enthalten giftige Treibgase. Treibgase bauen die Ozonschicht ab. Luft- und Wasserverschmutzung verursachen Aussterben von Tieren“</i>
Общая установка	2 минуты	Учитель напоминает общую установку игры. У: “ In unserer Region gibt es viele ökologische Probleme. Um diese Probleme zu besprechen wurde spezielles Forum organisiert, wo die Experten sollen auf die Fragen der Journalisten über die ökologischen Probleme zu antworten, und eine Lösung anbieten.“
Проведение игры	25 минут	Учитель не вмешивается в ход игры. Направляет действия учащихся, если видит трудность с их стороны.
Подведение итогов игры	5—7 минут	По окончании игры учитель устно повторяет ошибки, сделанные во время игры и просит учащихся их скорректировать, дает рекомендации участникам. Проводится рефлексия: понравилась и игра, что можно бы сделать лучше? Подводя итоги делается вывод, что несмотря на существующие, на сегодняшний день угрозы для экологии, все вместе мы в силах предотвратить тотальное загрязнение окружающей среды.

Итоги игры: Данная игра будет способствовать развитию у учащихся речевых умений устного диалогового взаимодействия в рамках пройденной темы: „Unsere Umwelt ist im Gefahr“, а именно употреблению лексического материала по темам „Was passiert, wenn...“, „Unsere Umwelt ist im Gefahr“, „Müll, ein Berg von Problemen“ в диалоговом общении и закреплению использования грамматических конструкций *nicht nur, sondern..., entweder ... oder...*

Воспитательный потенциал игры реализуется в формировании внимательного отношения к проблемам защиты и сохранения окружающей среды.

Игра 13 Auf dem Bahnhof

Ролевая игра „auf dem Bahnhof“ направлена на развитие умения читать железнодорожное расписание поездов в Германии, извлекать необходимую информацию и устно высказываться в ситуации на вокзале. Замысел игры заключается в следующем: ученики, работая на уроке в парах, сначала письменно составляют ситуацию на вокзале, затем устно разыгрывают ее перед классом. Проведению ролевой игры, должна предшествовать работа с темой 7 „Reisen“, а конкретно разделов 7a „Wohin geht die Reise?“ и 7b „Auf dem Bahnhof“. Задание данных параграфов способствуют активизации тематической лексики, речевых конструкций, которые будут применяться в разыгрываемой ситуации.

Цель игры - активизация навыков и умений вопросно-ответного взаимодействия на лексическом материале по разделу „auf dem Bahnhof“

Образовательные задачи игры:

- 1) Развитие умения устного говорения в диалоге на немецком языке.
- 2) Активизация и закрепление тематической лексики.

Воспитательные задачи игры:

- 1) Расширение страноведческих знаний учащихся
- 2) Содействие воспитанию интереса к иностранному языку как к средству общения между людьми.
- 3) Воспитание культуры общения в публичных местах

Развивающие задачи игры:

- 1) Развитие способности обобщать языковые явления, формулировать правила.

Время проведения 2-3 минуты.

Количество участников: 2

Дидактические материалы: карточки с личной установкой для игроков, расписание поездов в регионе Германии.

Общая установка игры:

Stellt mal vor, dass ihr auf dem deutschen Bahnhof seid. Ihr braucht dringend irgendwohin zu fahren, wisst aber nicht wie. Fragt den Fahrleiter darüber. Bei der Arbeit benutzt die Tabelle mit dem Fahrplan auf der Seite 88 im Lehrbuch.

Личные установки участников игры:

Für den Reisenden und für den Fahrleiter:

Wir brauchen einen Zug nach ...	Für welche Zeit?
für	
Wir möchten am ... in . sein.	Der Zug kommt um ... Uhr ... an. Oder Sie nehmen einen Dann sind Sie um 10 Uhr 55 in Dresden.
Wie lange dauert die Reise?	Die Reise dauert etwa ...
Müssen wir umsteigen?	Nein, der Zug fährt direkt bis...
Schön, dann ... Karten, bitte.	Bitte schön, ... Karten nach ... , Abfahrt ... Uhr ... , Gleis Das macht ... Euro.
Hier bitte. Vielen Dank. Auf Wiedersehen.	Auf Wiedersehen.

Ход игры:

Этап	Время	Действия учителя
Общая установка	2 минуты	После выполнения учениками упражнения 2 Seite 88. учитель дает общую установку игры. У: “ Stellt mal vor, dass ihr auf dem deutschen Bahnhof seid. Ihr braucht dringend irgendwohin zu fahren, wisst aber nicht wie. Fragt den Fahrleiter darüber. Bei der Arbeit benutzt die Tabelle mit dem Fahrplan auf der Seite 88 im Lehrbuch.“
Проведение игры	2 минут	Учитель в ход игры. Направляет действия учащихся, если видит трудность с их стороны.
Подведение итогов игры	1 минут	По окончании игры учитель устно повторяет ошибки, сделанные во время игры и просит учащихся их скорректировать.

--	--	--

Итоги игры: Проведение сюжетно-ролевой игры „Auf dem Bahnhof“ на уроке посвященном изучению темы „Reisen“ УМК Mosaik 6 будет способствовать активизации навыков и умений вопросно-ответного взаимодействия на лексическом материале по разделу „auf dem Bahnhof“. Воспитательная значимость заключается в расширении страноведческих знаний учащихся и воспитанию интереса к иностранному языку как к средству общения между людьми.

Игра 14. Der Koffer

Сюжетно-ролевая игра „Der Koffer“ служит развитию творческих способностей и фантазии школьников. Проведению ролевой игры, должна предшествовать работа с темой 7 „Reisen“, а конкретно раздела 7a „Wohin geht die Reise?“. Учащиеся читают текст упражнения с целью понимания общего содержания и выполняют задания 1-3 рабочей тетради, которые направлены на контроль понимания основного содержания текста и активизацию тематической лексики.

Замысел игры заключается в следующем: После выполнения задания 1b Учебника: пересказ содержания текста от лица одного из героев, учащимся предлагается инсценировать текст. Для этого класс разбивается на группы, состав каждой из них должен соответствовать количеству участников инсценировки: герои рассказа и автор или только герои рассказа. Подготовленные в группах диалоги представляются всему классу.

Цель игры: развитие у учащихся речевых умений устного диалогового взаимодействия в рамках темы „Wohin geht die Reise?“

Образовательные задачи игры:

- 1) Развитие умения устного говорения в диалоге на немецком языке.
- 2) Активизация и закрепление тематической лексики.

Развивающие задачи игры:

1) Развитие умения высказываться в устной форме с опорой на содержание текста.

2) Развитие творческих способностей и фантазии школьников.

Время проведения: 5 минут.

Количество участников: 2-3

Дидактические материалы: учебно-методический комплекс Mosaik 6.

Общая установка игры: Was meint ihr: Was erzählen der Koffer und der Rucksack einander auf dem Rückweg. Wählt einen Partner und entwickelt die Geschichte Weiter.

Ход игры

Этап	Время	Действия учителя
Общая установка	2 минуты	После выполнения учениками упражнения 1 b Seite 87. учитель дает общую установку игры. У: “ Was meint ihr: Was erzählen der Koffer und der Rucksack einander auf dem Rückweg. Wählt einen Partner und entwickelt die Geschichte Weiter.“
Проведение игры	5 минут	Учитель в ход игры. Направляет действия учащихся, если видит трудность с их стороны.
Подведение итогов игры	1 минут	По окончании игры учитель устно повторяет ошибки, сделанные во время игры и просит учащихся их скорректировать.

Итоги игры: Проведение сюжетно-ролевой игры „Auf dem Bahnhof“ на уроке посвященному изучению темы „Reisen“ УМК Mosaik 6 будет способствовать развитию творческих способностей и фантазии школьников. на основе лексического материала раздела „Wohin geht die Reise?“. Воспитательная значимость заключается в воспитании интереса к иностранному языку как к средству общения между людьми.

Игра 15. Ein schlauer Bursche

Сюжетно-ролевую игру „Ein schlauer Bursche“ следует проводить в конце изучения темы 8 „Sagen und Legenden“. Данная ролевая игра основана на разделе 8d „Lustige Streiche von Till Eulenspiegel“. Замысел игры заключается в следующем: после прочтения текста о похождениях Тиля Уленшпигеля и выполнения упражнений 1, 2, 3, служащих для контроля понимания школьниками основного содержания текста, учащимся предлагается инсценировать данную историю в классе.

Проведению ролевой игры предшествует предварительная работа: учащиеся определяют действующих лиц, работая в группах, пишут сценарий для определенных сцен, распределяют роли. Учителю на данном этапе рекомендуется не придумывать сценарий и диалоги для отдельных сцен, а только направлять учащихся.

Цель игры: развитие навыка устного общения в диалоговом взаимодействии на лексическом материале пройденной темы „Sagen und Legenden“.

Образовательные задачи игры:

- 1) Активизация и отработка лексического материала по теме „Sagen und Legenden“.
- 2) Совершенствование грамматических навыков употребления временных форм и придаточных предложений в устной речи учащихся.

Развивающие задачи игры:

- 1) Развитие у учащихся умений устно передавать содержание текста от лица одного из его героев.
- 2) развитие умения читать текст с целью понимания его логико-содержательных аспектов.

Воспитательные задачи игры:

- 1) Приобщение школьников к культуре страны изучаемого языка.
- 2) Расширение страноведческого кругозора учащихся.

Время проведения: 30 минут

Количество участников: 5

Дидактические материалы: карточки с личной установкой для игроков, учебно-методический комплекс Mosaik 6.

Ознакомление с личными установками производится заранее, за несколько дней до проведения самой игры. Предварительная раздача установок позволяет учащимся ознакомиться с их персонажами, выучить текст и задать учителю вопросы.

Общая установка игры:

Jetzt, nachdem ihr dieses tolle Märchen gelesen und es in die Abschnitte geteilt habt, schlage ich euch vor, dass wir diese Geschichte inszenieren werden. Ihr seht schon, dass der Text der Geschichte im Lehrbuch in bestimmte Abschnitte geteilt wurde, so kann man auch die Szenen verteilen.

Szene 1: Erfurter Herren

Die Erfurter Studenten und ihre Professoren hörten von Tills Ankunft, und wollten ihm eine Schwierige Aufgabe Stellen.

Szene 2: Abgemacht!

Erfurter treffen sich mit Till, und geben ihm die Aufgabe.

Szene 3: Ein schlauer Bursche

Till Eulenspiegel bricht seinen Kopf, wie solle er den Erfurter reinlegen.

Szene 4: Nach einer Woche

Nach einer Woche treffen sich Till und die Studenten wieder und besprechen die Situation.

Szene 5: Erfurter Esel

Till hält einen offenen Unterricht ab. Die Erfurter Studenten und ihre Professoren werden wütend.

Личные установки участников игры:

Szene 1.

Der Student 1. Du hast gehört, dass der berühmte Till Eulenspiegel nach Erfurt gekommen war. Du willst das den Anderen erzählen.

Der Professor 1. Du weißt wofür dieser Eulenspiegel bekannt ist. Und willst den Anderen erzählen.

Der Student 2. Du zweifelst dich daran, dass dieser Eulenspiegel klüger als die Erfurter Herren ist.

Der Professor 2. Du willst Till eine schwierige Aufgabe stellen, und erzählst den Anderen deinen Plan.

Szene 2. Im Gasthof „Zum Turm“

Till: Du begrüßt den Erfurter in deinem Zimmer, hörst sie, und nimmst ihren Auftrag an. Nicht kostenlos natürlich, 500 Groschen, nicht weniger.

Der Professor 1. Du erläuterst ihren Auftrag.

Der Professor 2. Du interessierst dich, dafür wie lange es dauern wird, und was wird es kosten

Szene 3. Tills Plan

Till: Du brichst seinen Kopf, wie sollst du den Erfurter reinlegen. Erzähl uns deinen Plan.

Szene 4. Nach einer Woche.

Student 1: Du triffst Till auf der Straße und fragst ihn, ob es den Fortschritt gibt?

Student 2: Du glaubst gar nicht daran, dass das überhaupt möglich ist, dem Esel, Sprechen beizubringen.

Till: Du willkommst den Erfurter und lädst Sie ein den offenen Unterricht zu besuchen.

Szene 5: Erfurter Esel

Till: Du erteilst den offenen Unterricht, und zeigst was der Esel wirklich kann. Am Ende befreist du den Esel.

Professor 1. Du wirst wütend. Du wirfst Till vor, dass er ein Lügner ist.

Ход игры

Этап	Время	Действия учителя
Приветствие	2 минуты	Учитель приветствует учащихся, на-

		поминает тему сюжетно-ролевой игры. У: „Guten Tag. heute haben wir ein Spiel, das heißt „Ein schlauer Bursche“.
Общая установка	2 минуты	Учитель напоминает общую установку игры. У: “ Jetzt, nachdem ihr dieses tolle Märchen gelesen und ihn in die Abschnitte geteilt habt, schlage ich euch vor, dass wir diese Geschichte inszenieren werden. Ihr seht schon, dass der Text der Geschichte im Lehrbuch in bestimmte Abschnitte geteilt wurde, so kann man auch die Szenen zu verteilen...”
Проведение игры	30 минут	Учитель не вмешивается в ход игры, либо, если это необходимо, берет на себя одну из ролей, направляя действия учащихся, если видит трудность с их стороны.
Подведение итогов игры	5 минут	По окончании игры учитель устно повторяет ошибки, сделанные во время игры и просит учащихся их скорректировать, дает рекомендации участникам.

Итоги игры: Данная игра будет способствовать вовлечению учащихся в общение на иностранном языке, созданию условий для использования пройденной лексики по теме „Legenden und Sagen“, а также закреплению грамматического материала, связанного с изучением грамматических навыков употребления временных форм и придаточных предложений в устной речи. Проведение сюжетно-ролевой „Ein schlauer Bursche“ будет способствовать развитию доброжелательных взаимоотношений в коллективе. Диалоговое взаимодействие учеников способствует развитию речевого умения говорения на немецком языке.